

JOC FULL *GTR Evolution* Include jocul RACE 07 si expansion-ul STCC The Game!

LEVEL

test hardware
PLAYSTATION
VITA

first look
ASSASSIN'S
CREED III

CULTURA special
GAMERISTICĂ

THE DARKNESS II

reviews

CRUSADER KINGS II • SYNDICATE • PAYDAY • KING ARTHUR II
OIL RUSH • DEAR ESTHER • BINARY DOMAIN • INSANE 2

Preț 14.99 lei

Martie 2012



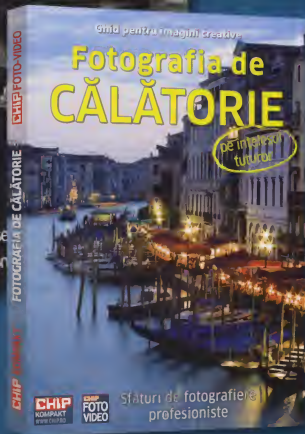
DVD

TRAILERE DEMOS
MODS FREEMARK
DRIVERE PATCH
JOCURI EXTRA

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!



Ediția lunii martie a revistei CHIP FOTO-VIDEO
este disponibilă împreună cu
cartea „FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE”,
la prețul de 24,98 lei.



Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Cartea poate fi comandată și online pe www.chip.ro/librarie
sau poate fi achiziționată din librării.

L. E. E.

3D Media Communications SRL
Str. M.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754963,
0723-570311 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
SIRE: 1582-1498

Editor:

Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:

Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:

Mircea Dumitru (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:

Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (kionice@level.ro)
Andrei Licheropol (andrei@level.ro)

Colaboratori:

Alexandru Pulu (alexandru.pulu@chip.ro)
Cosmin Aloniţă
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:

Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:

Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:

Cristina Medea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:

Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.angel@3dmc.ro)
Gheorghe Cîmpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:

O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonament:

0268-418728, 0360-415003,
luni-vineri, orele 13:00-18:30.

Montaj şi tipar:

Veszpremi Nyomda Zrt., Veszprem, Ungaria.



LEVEL este membru fondator al
Brazovului Român de Audit al Tiraajelor
(BRAT).



Publicație cu beneficii de rezultate de audiență
conform Societății Naționale de Audit. Conform
criteriilor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 61.000 cititori/edție.

A ÎNCEPUT SEZONUL!

... şi nu sunt semne că s-ar mai putea opri până la toamnă. Dacă luna trecută abia reuşeam să adunăm şase jocuri interesante la review, iată că seceta specifică fiecărui început de an a ajuns la final. Jocuri intens promovate şi îndelung aşteptate de luni bune, jocuri surprinzătoare, multe dintre ele sunt deja lansate, iar şi mai multe abia aşteaptă să ne intre în case în perioada imediat următoare. The Darkness II, Syndicate, Crusader Kings II, Mass Effect 3 au ajuns printre noi şi încă ne mai ocupă o bună parte din timp. Mai puţin Mass Effect 3, care ocupă doar timpul lui Marius, un joc care a încasat deja note foarte bune pe dincolo, cu precădere din partea specialiştilor suspectaţi că împart cu voioşie note exagerate de mari celor care cotează cu dărmice. Mă rog, o fi şi asta o formă de supravieţuire, însă cu noi nu ţine. Unde mai pui că avem şi "avantajul" celor care nu prea contează în industria mondială, astfel că tare sunt curios dacă Marius o să-i rupă sau nu picioarele comandantului Shepherd la aterizare. Nu-i aşa că-i aşteptaţi review-ul cu nerăbdare?

O altă chestie faină care s-a întâmplat este că am reuşit să vă oferim un cadou inedit - un pachet de jocuri care nu trebuie să lipsească din colecţiile jucătorilor în general şi ale fanilor simulatoarelor auto în mod special. Credeţi-mă când vă spun că plătiţi puţin pentru un bundle atât de bogat precum GTR Evolution, iar dacă nu, sunt şanse foarte mari ca vorbele lui Marius de la pagina 6 să vă atingă. Tot în premieră, jocul furi vine cu un cod de activare via Steam, GTR Evolution, RACE 07 şi STCC The Game nefind comercializate sub altă formă. Ca un avantaj însă, jocurile pot fi descărcate oricând prin intermediul serviciului online de distribuţie amintit mai devreme, în cazul în care aveţi ghinionul să nu le puteţi instala de pe DVD. Trebuie doar să înregistraţi codul imprimat pe disc.

În rest, probabil că aţi observat schimbarea perioadei de zile în care revista noastră apare pe piaţă, începând din ianuarie. Până la noi ordine, ea apare acum la jumătatea lunii, şi nu la începutul ei, cum s-a întâmplat până în decembrie. De vină pentru schimbare sunt o mulţime de factori, inclusiv vremea deosebit de rea de care am avut parte în ultima perioadă, aceasta reducând drastic aria de răspândire a revistei LEVEL pe întreg teritoriul ţării, mai ales în zonele în care s-a ajuns cu greu sau deloc din cauza viscolului şi zăpezii.

Acum a stat.



KIMO

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

D-Link
Orange

29
100

KiMO

- 1 Binary Domain
- 2 The Darkness II
- 3 Tribes: Ascend



Koniec

- 1 Olli Rush
- 2 Crusader Kings II
- 3 The Darkness II



cioLAN

- 1 Crusader Kings II
- 2 The Darkness II
- 3 Unstoppable Gorg



Marius Ghinea

- 1 GTR Evolution
- 2 Steelseries SRW-S1
- 3 Tribes: Ascend



Caleb

- 1 Olli Rush
- 2 Unstoppable Gorg
- 3 Crusader Kings II



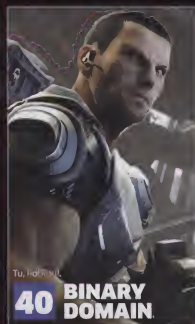
REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresia personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încălcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



20 THE DARKNESS II

Curs intensiv de inițiere în tainele întunericului.



40 BINARY DOMAIN



26 SYNDICATE

A fi sau a nu fi urmașul lui clasic.



52 CRUSADER KINGS II

Nu-i ușor să fi rege.



Când privesc în viitorul genului de jocuri.

12 CULTURA GAMERISTICĂ



Concurență pentru Total War!

34 KING ARTHUR II

Din cînd în cînd, revista noastră reușește să vă ofere cite un simulator auto excepțional. Pînă acum, am pus pe lingă LEVEL un GTR și un GT Legends, titluri care și astăzi sînt jucate de o mulțime de fani. De data aceasta a sosit vremea ca jocul full să fie cea mai avansată simulare auto produsă de SimBin pînă acum, anume GTR Evolution. Unii dintre voi știți însă că acest titlu este un expansion pentru RACE 07, fără de care nu poate fi jucat. Ei bine, noi vă oferim alături de GTR Evo și jocul de bază, RACE 07, ceea ce înseamnă că aveți tot ce vă trebuie pentru a trăi experiența excepțională a unei simulări auto de vîrf. În același pachet, veți găsi și STCC The Game. Bineînțeles, nu putem să nu ne umflăm un pic în pene și să vă atragem atenția că, la prețul revistei noastre, de 14,99 lei, obțineți un pachet care costă online peste 95 de lei!

RACE 07 aduce, în primul rînd, toate mașinile și pistele din sezoanele de WTCC din 2006 și 2007. Pe lingă acestea, mai oferă și două monoposturi de formulă – apreciate de fanii simracingului ca fiind dintre cele mai bine realizate –, anume Formula BMW și Formula 3000. La ele se adaugă cîteva modele de Caterham-uri și de Radical-uri, numai bune pentru a întregi o experiență de racing pe care aș numi-o clasică. Iar dacă sînteți începători și simțiți nevoia să învățați fizica unei mașini reale pornind de la un model mai ușor de strunit, RACE 07 vă dă posibilitatea de a pilota un Mini Cooper S.

O ucenicie de două-trei luni pe Mini Coopere, urmată de tot alțu timp petrecut pe modele de clasă WTCC vă vor permite să treceți la nivelul superior, în GTR

Evolution: mașinile de clasă GT. Sint 21 de astfel de modele, împărțite în trei categorii, după putere și performanțe. Numele ce apar în aceste clase GT nu mai necesită prezentare: Aston Martin, Chevrolet Corvette, Audi, BMW, Dodge Viper, Koenigsegg sînt doar cele mai cunoscute, alături de care se află modele la fel de valoroase ale unor producători de serie mică, precum Mosler, Spyker, Marcos sau Gumpert.

Iar dacă vă interesează mașinile de stradă, GTR Evolution vă aduce și așa ceva: Audi R8, Dodge Viper SRT-10, Koenigsegg CCX și Gumpert Apollo. Și dacă nici atît nu vă este de ajuns, mai sînt și patru modele de WTCC din clasa Extreme – care sînt cele mai folosite online pentru a stabili recorduri pe Nordschleife... A, da, la capitolul circuite GTR Evolution aduce, pe lingă Nürburgring-ul de Grand Prix, și nemaiomenita, inegalabilă, unica pistă de la Nordschleife, în două versiuni. Practic, în momentul în care veți prinde gustul acestui circuit, este posibil ca el să devină un joc în sine, o provocare fără sfîrșit de a mai tăia cite o fracțiune de secundă din timpul pe tură. Eu așa am pățit...

Iar dacă dorii și mai mult decît atît, în pachetul full de luna asta se află și STCC The Game, în care găsiți nu doar o listă extensivă de modele participante la campionatul de turisme al Suediei din 2008, ci și extrăordinare circuite din peninsula scandinavă, pe care nu am cuvinte să le laud îndeajuns – dar cred că v-am mai vorbit despre pasiunea mea pentru caruselul nebun de pe Knutstorp. La fel ca și despre dragostea-mi nemărginită pentru Chevrolet-unle Camaro de generația a pe-

tra, la rîndul lor incluse în STCC, prin tradiționala cupă Camaro Racing. Aceste Camaro-uri oferă una din cele mai intense și dificile experiențe de pilotaj, dintre toate mașinile simulate vreodată – o aventură în sine. Încercați-le pe Knutstorp și Nordschleife și nu veți mai fi niciodată același!...

Atenție! Înregistrați-vă pe site-ul www.raceroom.net și veți primi prin mail un cod de Steam pentru expansionul gratuit de RACE 07 numit Formula RaceRoom RR1. Acesta conține una din cele mai bune simulări de monopost de Formula 1, pe care v-o recomand cu entuziasm.

Vedeți, dar, că pachetul pe care vi-l oferim luna aceasta este unul foarte consistent. Dat fiind faptul că e vorba de un simulator auto pe bune, vă sfătuiesc să-l jucați cu un volan, dacă se poate cu force feedback, pentru a avea un control cit mai bun și o experiență de cursă mai realistă. Cel mai ieftin astfel de model, de bună calitate, după cum am spus într-un review apărut recent în LEVEL, este Thrustmaster RGT Force Feedback Clutch, care face față celor mai multe exigențe (are și pedala de ambreiaj și schimbător de viteze secvențial pe manetă).

Să nu uitați însă că RACE 07 și GTR Evolution au parte de mult conținut adițional creat de modificali – în revistă veți găsi un articol despre piste excepționale realizate de entuziaști. Mergeți și pe site-uri precum www.nogripacing.com, pentru a vă introduce în subiectul pasionant al acestor simulații auto și al materialului suplimentar disponibil pentru ele, iar dacă veți să intrați în contact cu alți fani al acestor titluri, veniți și pe forumul www.level.ro și exprimați-vă prin mesaje pe această temă.

Marius Ghinea

ATENȚIE!

Pe DVD veți găsi un patch important pentru Precursors, jocul full de luna trecută.

06 ȘTIRI

SPECIAL

12 CULTURA GAMERISTICĂ: DESPRE PROGENITURI ȘI SKYRIM

PREVIEW

16 TORCHLIGHT II

HANDS-ON

18 TERA

REVIEW

20 THE DARKNESS II

26 SYNDICATE

30 DEAR ESTHER

34 KING ARTHUR II: THE ROLE-PLAYING WARGAME

40 BINARY DOMAIN

46 PAYDAY: THE HEIST

49 DEEP BLACK RELOADED

50 INSANE 2

62 CRUSADER KINGS II

60 OIL RUSH

64 MORTAL KOMBAT: ARCADE KOLLECTION

66 UNSTOPPABLE GORG

FREEPLAY

69 MINI GAMES

70 TRIBES: ASCEND

INDIE

72 THE BINDING OF ISAAC

MODS

74 TREI MOTIVE SERIOASE PENTRU A TE APUCA DE SIMULATOARE AUTO

LOAD " "

80 THE WAY OF THE TIGER

HARDWARE

82 PLAYSTATION VITA

88 STEELSERIES SRW-S1

92 TEST COMPARATIV: TELEVIZOARE PENTRU 2012

LIFESTYLE

94 FILM - CHRONICLE

94 CĂȘTIGĂTORI CONCURS NEMIRA

96 NEXT ISSUE

97 COPERTA DVD / CUPRINS



PRIMELE DETALII DESPRE ASSASSIN'S CREED III AU IEȘIT LA SUPRAFAȚĂ

O dată cu apariția primului trailer (vezi secțiunea EXTRA de pe DVD), ce ne prezintă momentul istoric și decorul în care se va desfășura acțiunea următorului titlu din serie - Revoluția Americană, aflăm de la Ubisoft că Assassin's Creed III se află în producție de mai bine de 2 ani, în cadrul uzinelor Ubisoft Montreal, care au colaborat cu alte 6 studii interne pentru a-l vedea realizat.

Pentru dezvoltarea acestui ultim și foarte ambițios





Noul erou este diferit de cel cu care ne-a obișnuit până acum seria. Născut din tată englez și mamă indiană, apoi crescut în sânul tribului Mohawk, Connor va explora ambele laturi culturale ale sale în egală măsură, dar fără a sfârși prin a prefera una în favoarea celeilalte. Ca jucători, vom experimenta chiar și momente tragice din copilăria sa, explorând consecințele nefaste ale întâlnirii dintre două lumi complet diferite, ce îl vor determina apoi să caute dreptate și încetarea asupririlor. Drumul său se intersectează la un moment dat cu cel al Frații Asasinilor, care îi vor oferi apoi unelele necesare îndeplinirii dorințelor sale.

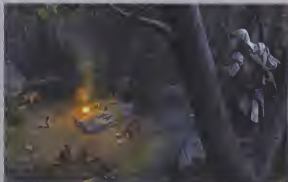
De remarcant că arsenalul lui Connor include două noi arme foarte interesante - arcul cu săgeți și toporișca 'tomahawk', pe care, cel mai probabil, nu o vom putea folosi și la scalpat. La fel de intere-

capitol, este utilizată cea mai nouă versiune a engine-ului grafic AnviNext (Assassin's Creed II), iar acțiunea sa ne va arunca în pielea Asasinului Connor, care va alerga din Vestul sălbatic al Statelor Unite (și orașelor din acea perioadă), până pe câmpurile de luptă care au văzut dreptatea împărțită de George Washington armatelor britanice. Mai mult, noul titlu ne propune să descoperim povestea nescrisă a „adevăratului conflict din culisele luptei pentru independență”.

sant este faptul că eroul le poate utiliza cu dibăcie pe ambele, chiar simultan, producătorii lăudându-se că repertoriul de mișcări a fost îmbogățit cu peste o mie de animații noi, special create pentru foarte agiul Connor. Asta înseamnă mai multă fluiditate și autenticitate în mișcările pe care le va folosi în luptă, ceea ce nu poate decât să ne bucure. Distribuția însă, pare să fie și mai inte-

resantă. De exemplu, Connor se va întâlni la un moment dat cu însuși George Washington, ale cărui acțiuni de-a lungul jocului au la bază evenimente reale, foarte bine documentate. Și nu va fi singurul personaj important care va respecta acest model. Benjamin Franklin va spune ceva?

În rest, repertoriul de acrobații se anunță a fi mai variat, deschizând noi posibilități în materie de gameplay. Vom vedea la treabă noul Animus 3.0, ce beneficiază de un stil vizual nou, și ni se promite că vom putea să călătorim mai mult. Nimic, deocamdată, despre multiplayer. Știm însă că va exista, dar despre asta, precum și multe altele, într-un preview viitor.





UN NOU METAL GEAR SOLID SE AFLĂ ÎN PRODUCȚIE

Cei de la Joystiq au descoperit pe site-ul Konami o listă cu job-uri pentru posturile de engineers, designers, artists, precum și pentru postul de brand manager, producătorul nipon urmând a se folosi de acești noi oameni pentru cel mai nou joc din seria Metal Gear Solid, ce este pregătit pentru consolele și PC-urile high-end*. Ar fi chiar interesant să vedem un joc din această serie pe Windows sau Mac.



STEAMBOX

În materie de zvonuri aproape imposibil de crezut, cei de la Verge afirmă că au primit în exclusivitate detalii despre o consolă proprietară Valve Software, ce va fi intitulată simplu: Steam Box. Conform sursei citate, se pare că în cadrul CES 2012, Gabe Newell a avut mai multe întâlniri cu diverși parteneri, cărora le-a prezentat un prototip al acestei console, despre care se zice că ar integra un procesor Intel Core i7, 8GB RAM și o placă video produsă de NVIDIA, iar interfața va fi bazată pe recent anunțatul mod - Big Picture.

TEST DRIVE: FERRARI RACING LEGENDS

Atari a anunțat un nou joc ce are la bază franciza Test Drive, însă, spre deosebire de titlurile din seria Unlimited, acesta nu va mai dispune de un mediu de joc open-world, ci se va desfășura doar pe circuit. Ferrari Racing Legends va pune la dispoziția jucătorilor nu mai puțin de 50 de mașini Ferrari, fiecare dintre ele reproduse în cel mai mic detaliu, iar acțiunea jocului va prezenta istoria călușului cabrat în sportul cu motor, cuprinzând evenimente din campionatul GT, rally sau Formula 1.



BLIZZARD VA DISPONIBILIZA 600 DE ANGAJAȚI

Producătorul OULUI a anunțat că, după o veritabilă evaluare a situației economice în care se află studioul, a venit momentul să disponibilizeze 600 dintre angajații săi. Conform celor din conducerea Blizzard, de această măsură vor fi afectați doar cei care nu fac parte dintr-o echipă de producție, iar aici a fost special precizat că celula care se ocupă de World of Warcraft va rămâne neatinsă.

Am mai primit asigurări că titlurile sale nu vor suferi nici o amănare, ba chiar în cursul următor va fi dezvăluită data exactă de lansare a lui Diablo III, precum și datele la care vor începe testările pentru World of Warcraft: Mists of Pandaria, Blizzard DOTA și StarCraft II: Heart of the Swarm.

GOD OF WAR IV AR PUTEA FI LANSAT ÎN 2013

Fără să fie nimic trecut de bariera zvonurilor neconfirmate, aflăm de la VG24 că un retail american de jocuri a publicat pe site-ul său data de lansare a jocului God of War IV. Având în vedere că reprezentanții Sony Computer Entertainment nu s-au grăbit să infirme zvonul (aviz Activision și Black Ops 2), nu este exclus ca luna februarie a anului viitor să ne aducă un nou titlu din seria God of War. BT Games sunt cunoscuți în special pentru dezvoltarea modului multiplayer al lui Mass Effect 3, dar și pentru colecția HD a jocurilor Jak and Daxter.





AION A DEVENIT FREE-TO-PLAY

NCSoft a anunțat că MMORPG-ul Aion a trecut la modelul free-to-play, iar persoanele interesate au acum ocazia să încerce acest joc fără să fie necesară implicarea vreunui card de credit. În Europa serverele vor fi responsabile de publisher-ul german Gameforge, iar modelul free-to-play va conține trei niveluri de acces: Starter, Veteran și Gold.

PLAYSTATION VITA, VÂNDUTĂ ÎN PESTE 1,2 MILIOANE DE UNITĂȚI

Sony Computer Entertainment a anunțat vânzări de 1,2 milioane unități obținute de PlayStation Vita la nivel global, până la 26 februarie 2012. PS Vita s-a bucurat de o creștere impresionantă la momentul lansării, pe 17 decembrie 2011 în Japonia, urmat de Hong Kong, Taiwan și Coreea de Sud. După lansarea din 22 februarie 2012 în America Latină și de Nord, Europa și teritoriile PAL, dar și în Singapore, vânzările au depășit estimările și au atins cota de 1,2 milioane de unități la nivel global. Vânzările de jocuri au depășit 2 milioane de unități la nivel global, atât în retail, cât și în cadrul PlayStationNetwork.



BIOSHOCK INFINITE A PRIMIT DATĂ DE LANSARE

Irrational Games și 2K au confirmat că BioShock Infinite va fi lansat pe teritoriul european în data de 19 octombrie 2012, cu 3 zile mai târziu decât data sa de apariție în Statele Unite. Cine știe, probabil de atât timp are nevoie un oraș zburător pentru a străbate Atlanticul. Acțiunea jocului se desfășoară în anul 1912, în Columbia, un oraș construit în înălțimea cerului, ca un simbol al idealurilor americane. Personajul principal este fostul agent Pinkerton, Booker DeWitt, iar misiunea sa este aceea de a o salva pe Elizabeth, o tanti frumusea care este ținută prizonieră în acest oraș încă din copilărie.

După cum a declarat Ken Levine, creative director Irrational Games, totul a fost schimbat. Engine-ul, AI-ul, sistemul de animații și chiar arsenalul au fost refăcute de la zero. Așa că, putem fi siguri că „regulile universului BioShock sunt pe cale să se schimbe”.



RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY PENTRU PC

Capcom ne informează că shooter-ul (horor nu mai e de ceva timp) Resident Evil: Operation Raccoon City va fi lansat pentru console în data de 23 martie, însă va fi disponibil și pentru Microsoft Windows în data de 18 mai 2012, această ediție urmând să dispună de un nivel grafic superior și de tehnologia Nvidia 3D. Interesați de un cooperativ de 4 persoane, în stilul L4D?

A MACHINE FOR PIGS

Într-un interviu acordat celor de la Joystiq, reprezentanții Frictional Games au dezvăluit că lucrează (împreună cu producătorii lui Dear Esther) la Amnesia: A Machine for Pigs, continuarea first-person survival horror-ului de succes, Amnesia: The Dark Descent. Jocul nu va fi o continuare directă pentru titlul anterior, dar va fi plasat în același univers alternativ, acțiunea urmând să aibă loc în anul 1899 la New York, iar jucătorii vor intra în rolul lui Oswald Mandus, un industriș bogat ce tocmai s-a întors acasă dintr-o expediție dezastruoasă ce a avut loc în Mexic. Tîntul la pat, Mandus este bântuit de coșmaruri legate de o mașină întunecată, acest lucru până în momentul în care își recapătă misterios cunoștința și realizează că acea mașină chiar a prins formă, drept urmare ... va începe acțiunea jocului, însă nu mai devreme de luna octombrie a acestui an.



BORDERLANDS 2 VA FOLOSI STEAMWORKS

Valve Software și 2K Games au dezvăluit că first-person shooter-ul produs de studiourile Gearbox Software – Borderlands 2 – va integra suita Steamworks ca metodă anti-piratare, lucru ce se traduce prin auto-patching, voice chat, Steam achievements, salvări în cloud și posibilitatea de a butona jocul fără a necesita DVD-ul în unitatea optică.



UN NOU MEDAL OF HONOR

E a confirmat că studiourile Danger Close Games au în spate sarcina de a produce următorul joc din seria Medal of Honor, ce este intitulat Medal of Honor: Warfighter. Jocul va fi prezentat publicului larg cu ocazia Game Developer's Conference 2012 și, aparent, va urmări tot povestea soldaților din Tier 1.

Din puținele detalii cunoscute până la această oră se știe că viitorul first-person shooter va fi dezvoltat cu engine-ul grafic Frostbite 2.0 (Battlefield 3), iar DICE nu va mai lua parte la procesul de creație a jocului, nicidecum pentru dezvoltarea modului multiplayer, așa cum s-a întâmplat în cazul prequel-ului.



THE SECRET WORLD A FOST AMÂNAT

În ciuda faptului că era programat pentru a ajunge în magazinele de specialitate în luna aprilie a acestui an, Funcom ne-a informat că The Secret World nu va fi lansat mai devreme de 19 iunie 2012, motivarea publisher-ului fiind aceea că echipa de producție necesită mai mult timp pentru finisarea MMOG-ului, dar și pentru organizarea de evenimente dedicate testării acestuia.



BLACK OPS 2 ANUL ACESTA?

O listare a jocului pe Amazon, pentru care site-urile gameblog.fr și xboxygen.com au fost amenințate de reprezentanții Activision cu excluderea de la evenimentele de lansare ale jocurilor, tăierea contractelor de publicitate și pierderea dreptului de a primi jocuri spre testare, ne confirmă că un sequel al first person shooter-ului Call of Duty: Black Ops se află în dezvoltare pe masa studiourilor Treyarch. Așadar, ținând cont de imaginea de mai jos și de faptul că la începutul lui 2012 a fost înregistrat domeniul blackops2.com, este destul de probabil ca toamna acestui an să ne aducă un Black Ops 2 la 69,99 euro. Hai cu operațiune!



ALAN WAKE S-A VÂNDUT BINE ȘI PE PC

Prin intermediul forumului oficial al jocului aflăm de la reprezentanții studiourilor Remedy Entertainment că ediția digitală a lui Alan Wake, disponibilă via Steam (20,99€) pentru Microsoft Windows, a reușit să obțină vânzări surprinzător de bune pentru producătorul finlandez, acesta mărturisind că în primele 48 de ore de la lansarea sa (16 februarie) au fost acoperite costurile de producție (portarea?) și cele de marketing.

BOBBY KOTICK AJUNGE DIRECTOR LA COCA-COLA

Coca-Cola a anunțat că Bobby Kotick, CEO Activision, a fost numit în funcția de director al companiei, însă nu va pleca nici din curtea celor de la Activision, unde are un tron mare de aur, semnat MW FTW. Motivarea celor de la Coca-Cola pune accent pe experiența acestuia în vânzări, pe cunoștințele financiare pe care le posedă și, mai ales, pe spiritul său antreprenorial. Gut. De azi înaintea, bulele de dioxid de carbon din Coca Cola vor fi livrate separat, sub formă de DLC. Un dolar bula!



WARFACE

Aflat în dezvoltare pe masa studiourilor Crytek din Kiev, Warface este produs folosind engine-ul grafic CryEngine 3 și, pare-se, împrumută foarte mult din franciza Modem Warfare. Jocul se află în beta test pe teritoriul chinez și, aparent, dispune de multiplayer cooperativ pentru 4 persoane, PVP de 8 Vs. 8, și de un nivel grafic foarte spectaculos.

Jucătorii vor putea opta pentru una dintre cele 4 clase ale jocului: sniper, assault, inginer sau medic, fiecare dispunând de abilitățile și echipamentul său. De altfel, din ceea ce am văzut într-unul din trailere, jocul încurajează – în câteva situații – teamwork-ul în stilul Killzone 2 & 3, anume elemente din decor neputând fi trecute decât prin cooperarea a cel puțin doi jucători. Să mai adaug și că jocul va fi free-to-pay ?! :)



UN NOU JOC STAR TREK ÎN 2013

Anunțat pentru primăvara anului viitor, noul titlu Star Trek va oferi jucătorilor un story-line scris de laureatul premiilor BAFTA, Marianne Krawczyk, omul responsabil și de povestea jocurilor God of War, care, ajutat de Alex Kurtzman și Bob Orci, adică de persoanele responsabile de scriptul filmului Star Trek, cel produs de J.J. Abrams, vor prezenta aventurile lui James Tiberius Kirk și ale lui Spock, care se pregătesc, conform spuselor președintelui Paramount Digital Entertainment, Tom Lesinski, de „o experiență definitorie pentru jocurile StarTrek”.

Aparent, o nouă rasă extraterestră dorește să cucerească toată galaxia sub tutela celor de la Paramount Pictures și Namco Bandal, iar cele două personaje s-au oferit voluntare s-o oprească. Jocul este dezvoltat de studiourile Digital Extremes (BioShock 2, Unreal Tournament, Dark Sector, The Darkness II) și va integra și elemente de co-op.

CULTURA GAMERISTICĂ

Despre progenituri și Skyrim

Vrem, nu vrem, ne regăsim cu toții într-o postură privilegiată, generația noastră este prima care îmbrățișează acest mediu al jocurilor electronice. Fie că vorbim de un simplu solitaire, un flash, un shooter sau un MMO, aproape toți „tinerii” cu acces la PC, consolă, telefon, încercă, revin sau orbitează în jurul lor. Vrem, nu vrem, copiii noștri vor crește înconjuți de jocuri și, în scurt timp, toată lumea le va accepta, așa cum s-a întâmplat cu cărțile, muzica și filmele, la vremea lor. Industria este deja mai mare și mai profitabilă decât cea cinematografică și pare a deveni cea mai importantă și accesibilă resursă de distracție. În zilele noastre, nu cred că ne mai putem numi gameri doar pentru că ne jucăm și știm ce a mai apărut. Jocurile au ajuns să schimbe activ lumea în care trăim, atât la nivel fizic cât și psihic și ridică probleme și întrebări din ce în ce mai interesante. În acest special, dar și în cele ce vor urma - sper să prindă și să devină o rubrică permanentă - voi încerca să dezvolt/detalez/disc (3D) exact aceste fenomene și întrebări care au naștere o dată cu și datorită jocurilor - de la ce titluri mai folosește armata USA pentru a-și antrena trupele la, așa cum o să vedeți mai jos, tabuuri și autocenzură.

În timp, o să observați că majoritatea idoloilor din spatele articolelor vor avea aceleași surse: site-uri ca RockPaperShotgun; Kotaku; Eurogamer; Tom'sHardware și reviste ca Games™; Edge sau PCGames. Se întâmplă așa nu pentru că am eu ceva de câștigat de aici, ci pen-

tru că acestea sunt principalele resurse citite de mine în acest moment. În timp, promit să mă extind și să țin cont și de idelle voastre - le aștept pe forum.

„În sfârșit putem omori copii în Skyrim”

Un astfel de titlu, demn de orice tabloid care se respectă, nu putea veni decât de pe filiera Kotaku. Ideea din spatele lui e simplă - în Skyrim, copiii sunt singurele vietăți care nu pot fi omorâte. Lucru care poate fi însă schimbat acum cu un mod (neoficial). Nimic spectaculos mi-am spus, episoadele moderne Elder Scrolls au fost dintodeauna puternic MODificabile, iar comunitatea nu a stat niciodată pe gânduri, de la îmbunătățiri grafice la jocuri cu totul noi, totul a fost încercat. Era imposibil ca cineva să nu pună și ceva de genul ăsta în aplicare. Am avut tendința să trec mai departe, dar, după ce am citit sutele de părenți și contre ale comunității, am realizat că acest simplu mod ridică întrebări mult prea interesante pentru a fi trecute cu vederea. În primul rând am găsit surprinzător numărul mare de comentarii de genul:



Caricatură făcută pentru Fallout 2 la care producătorii au renunțat ulterior.

„Asta este primul lucru pe care-l fac când ajung acasă”. Apoi m-au încântat dezbatările că, de ce este un copil mai important decât un adult, în Skyrim omori sute, mii, sute întregi dacă vrei și totuși copiii sunt de neatinși.” Saur, cei de la Bethesda sunt niște fricoși, în Fallout 1 și 2 această opțiune exista și era bine implementată, în timp ce în 3 și New Vegas a dispărut.”

Înainte de a începe să lovim în stânga și-n dreapta,



În Fable 2 puteai inițial să omori copii. Asta până când producătorii au observat că cei care testau jocul o făceau prea des.

Duritatea vizuală din Skyrim.



cred că ar fi bine să aruncăm o privire asupra cauzelor care au dus la această autocenzură a producătorilor. Dintr-un punct de vedere pur pragmatic tind să le dau dreptate celor care spun că un copil nu e mai important decât un adult, de fapt, pot să-mi imaginez rapid câteva scenarii în care tinerii între 20 și 30 de ani pot deveni instantaneu mult mai importanți, dar mintea noastră nu funcționează mereu așa, e mai mult suflăt decât computer. Sau, cel puțin așa pare la prima vedere. Deci? De ce sunt copiii atât de importanți? O întrebare simplă la care, în mare, toți știm răspunsul chiar dacă e greu să-l articulăm. Cea mai frumoasă expunere pe care am găsit-o

este o bucată din poemul *Within My Power* de Forest Witcraft, care spune cam așa: „Peste o sută de ani nu o să mai conține ce mașină am condus, în ce casă am trăit, câți bani am avut în cont, dar lumea ar putea fi mai bună, pentru că am contat în viața unui copil.” Sunt puțini oamenii care realizează atât de clar acest truism, dar, în mare, nici nu e nevoie să o facă, pentru că vine scris în ADN-ul nostru. Așa cum aproape întreg regnul animal o confirmă. Foarte rare sunt speciile care își atacă puil, indiferent al cui sunt (atâtă timp cât sunt din aceeași specie). Evoluția, și ca să fiu corect din punct de vedere politic, trebuie să pun aici un „dacă credeți în așa ceva”, a

făcut în așa fel încât aproape toți puilii animalelor să fie deosebit de frumoși și, implicit, să nu fie considerați o amenințare. Un truc bun, pentru că până și un câine are tendința să lase în pace un pul de pisică. Iar acesta este doar un exemplu. Pentru oameni, copiii devin exponențial mai importanți și datorită timpului, banilor și iubirii investite în ei. Dacă ce am scris mai sus nu v-a convins, sau a fost prea dulce și vi s-a făcut rău, vă îndrept atenția către filmul *Children of Men*, un film dur în care mesajul te izbește fără drept de apel.

Inițial am crezut că cele scrise mai sus sunt suficiente pentru a răspunde implicit și întrebării: de ce până și să vorbești despre omorârea copiilor e tabu? Un comentariu genial de pe K. mi-a arătat însă că e mai mult decât atât. Crimele sunt de obicei săvârșite din următoarele motive: pasiune, lăcomie sau tulburări comportamentale. Primele două sunt cele mai frecvente, dar uclădarea neaccidentală a unui copil cade aproape mereu în categoria 3. Foarte rar un copil poate enerva/supăra un adult atât de rău încât să-l facă pe acesta din urmă să-l omoare (crimă pasională) și, de obicei, copiii nu dețin averi și nici nu au statusuri importante în societate pentru a provoca gelozia (lăcomia) adulților. Motiv pentru care, și pe bună dreptate, comunitatea vede o persoană care a omorât un copil ca foarte periculoasă, lucru care se reflectă și în legislația majorității țărilor.

Autocenzură și realism

Acesta fiind spus, cred că putem foarte ușor să-l iertăm pe cei de la Bethesda pentru că au luat această

De obicei copiii care pot fi omorâți în alte jocuri și-au pierdut deja umanitatea. Dead Space 2.

Comportamentul copiilor este foarte bine simulat în Skyrim. Aproape toți sunt deosebiți de experiență.

decizie. E adevărat, în câteva jocuri mai vechi, această opțiune exista, Fallout 1 și 2 fiind exemple perfecte, pentru că o astfel de faptă avea consecințe geniale. Așa cum vă puteți imagina, într-un univers post-apocaliptic copiii devin mult mai importanți, așa că uciderea unuia te marca ca Childkiller, toată lumea începea să te urască și vânzătorii de recompense (de obicei) mult mai puternici decât tine) te atacau aleatoriu. Ați putea spune că puteau să introducă un astfel de sistem și aici dar, F1 și 2 se întâmplau acum 10-15 ani. Între timp, legislația s-a schimbat: câteva țări interzic jocurile în care copiii pot fi omorâți, o gravă încălcare a libertății de exprimare după părerea mea, dar, cine are curaj să-l combată în acest caz? O problemă de dezbătut în alt episod cultural. De fapt, versiunea europeană a lui Fallout 2 nu a avut copii tocmai din acest motiv. Lucru care a dus la câteva bug-uri foarte haioase/interesante pentru că, de fapt, copiii erau încă acolo numai că erau invizibili. Între timp s-a mai schimbat însă și altceva: jocurile au devenit foarte descriptive din punct de vedere vizual. Dacă în Fallout 1

și 2 vedeați totul destul de scriptic, de undeva de sus, și puteai să-ți imaginezi cât vroiai, sau să treci cu vederea cu totul o astfel de faptă, în Skyrim lucrurile stau cu totul altfel. Aici vezi prin ochii eroului, tu ești eroul, iar jocul vine chiar și cu animații cinematice în momentul în care lovitura ta e fatală - camera sare undeva deasupra acțiunii pentru a-ți arăta cât de cool ești când înfingi pumnul în cineva. Incredibil, dar jocurile au ajuns prea realiste. Imaginați-vă ce scandal ar fi ieșit dacă una din televiziunile americane ar fi prezentat poza/le aruncate în aceste pagini, nu mai spun un filmuleț. Publicitatea negativă nu face bine aici pentru că, încă, foarte mulți dintre cei care se joacă, mai ales titluri cu calificativul M (în state) sau 18 (în Europa), sunt copii - „M și 18” înseamnă „recomandat adulților” și nu „interzis copiilor”. Jocurile sunt cumpărate însă de părinți, care, pe bună dreptate, s-ar orienta imediat către altceva. Probabil către un (sau o clonă de) Call of Duty, asta ca ipoteză să fie maximă (mă contrazic singur în mai puțin de 100 de caractere - ce subiect bun). Acest realism din ce în ce mai pregnant

o să ducă la multe dezbateri pe viitor și cred că o să ne la mult timp (la fel ca și în cazul filmelor) până o să acceptăm să trecem peste anumite bariere. Un bun exemplu aici este seria Manhunt, care, chiar și pentru mine, un gamer hardcore care apreciază și filmele cu violență excesivă, s-a dovedit prea mult. Să fi împins să omori oameni în moduri cât mai dure posibil - o pungă de plastic peste fața culva, apoi un ciob înfipit în ochi (pentru a da doar un exemplu minor) - într-un mod realist și fără nici un motiv bun, nu are nici un sens în mintea mea.

Realism vs. Autocenzură

Același realism are însă și un revers al medaliei. Skyrim este jocul în care poți să te așezi la casa ta, să te căsătorești, chiar și cu persoane de același sex, să-ți cumperi un cal și să te pierzi în munți, să participi la o bătăie, apoi să nu-ți mai aduci aminte nimic, să devii un vampir sau un vârcolac, sau, dacă vrei, poți deveni chiar și criminal în serie colecționând capetele celor pe care i-ai omorât. Ce să mai, Skyrim este mama și tata jocurilor moderne, posibilitățile sunt nelimitate, universul este imens și implicit și imersiunea atinge cote foarte ridicate. Asta până când întâlnești un copil care mai mult ca sigur va avea grijă să-ți bată joc de tine, să te insulte sau să te enerveze. Ca și cum ar fi că nu ai ce să le faci. Aici, după părerea mea Bethesda a greșit flagrant. În primul rând, e neverosimil ca un copil, mai ales al unui univers atât de sălbatic, să reacționeze așa când vede un luptător cătrănit care mai are și un baros mai mare de 3 ori decât el în spate. Cum ar fi ca tinerii noștri să se apropie de fiecare militar dotat cu un SIG 550 în spate, de fiecare dată când îl vede, și să le spună ceva de genul: „ai venit să lingi ghețele lui taică-meu?”. Greșala ar fi putut fi trecută cu vederea dacă, să zicem, al avea măcar cum să-l sperie, ca în Table 2, dar... nu. Acest comportament al copiilor, cuplat cu invincibilitatea lor, poate face, din ce văd pe forumuri, chiar mai mult rău, din



punct de vedere psihologic, nu jucătoricesc, decât ar fi făcut opțiunea de a-l lăsa să moară. În momentul în care nu ești lăsat să faci ceva, nu vei vrea decât să o faci și mai mult, efectul se numește sugestie negativă și mulți psihologi ar putea argumenta că este chiar mai dăunător decât „libertatea”. Când lumea spune că dăbia așteaptă să ajungă acasă, să instaleze mod-ul și să omore toți copiii din joc, e clar că ai greșit undeva. Când lumea spune că a omorât părinții unui copil pentru că-l scoteau din minți și nu aveau ce să-l facă, dar în acest fel l-au condamnat la o viață grea în orfelinatul Honorhall, din nou, spune multe despre cât de prost ai ales. Iar impactul acestei decizii nu se răsfrânge doar

asupra celor care nu înțeleg că odraslele sunt bine simulate(energizante) în acest joc. Se răsfrânge și asupra jucătorilor mai „normali”. Un dragon are puterea în Skyrim să omore un sat întreg, copiii însă vor rămâne în picioare, iar când dragonul va sufla foc spre ei tot ce vor spune va fi „o ce călduț” și vor merge mai departe. Un quest te poate ruga să salvezi un copil dintr-o casă în flăcări.... sigur, imediat mă duc....”. Jocul este stricat nu numai la nivel de gameplay, caracteristica principală a lui, Role Play-ului, este, în momentele în care interacționăm cu copiii, ca și inexistentă. Faptul că sunt nemuritori îi face, incredibil, fără valoare. Cum spunea un alt comentator: „vreau să mă bucur de role play, să pot să

omor un copil din greșală în toila unei lupte, să mă simt rău și să dau load pentru a încerca mai bine. Sau. Să văd durerea pe fața părinților lor când nu am fost în stare să le protejez urmașul, în momentul în care satul a fost atacat de uriași. Și așa mai departe.”

Nu sunt foarte mulți copii în joc și probabil mulți dintre voi nu se vor lăsa de aceste probleme, titlulul cred însă că l-ar fi stat mai bine fără el. În Oblivion și Morrowind nu le-am dus lipsa. Nu pot să-l condamnez pe cel de la Bethesda pentru alegerea făcută (copii nemuritori), dar pot, cu siguranță, să le dau peste nas pentru felul în care l-au integrat.

■ ncv

Bioshock, unul dintre puținele titluri moderne cu tupeu.



GEN ACTION RPG PRODUCĂTOR BLIZZARD GAMES
DISTRIBUTOR PERFECT WORLD DATA MARTIN QUARTIER
ONLINE TORCHLIGHT2.GAME.COM PLATFORME PC

Nu îmi face o deosebită plăcere să scriu preview-uri. Ai foarte puține informații despre joc. Practic, tot ce poți să faci e să plăgi și să compilezi ceea ce alții mai norocoși ca tine au aflat din hands-on-uri sau din play demos de la convenții, așa că ajungi să aberezi pentru a umple cele două pagini pe care vrei să le predai. Apropo, v-am povestit vreodată despre chinchilla mea?

Nu îmi face o deosebită plăcere să scriu preview-uri sau review-uri pentru sequel-uri. Mi se pare că, de cele mai multe ori, acestea aduc mult prea puține noutăți pentru a justifica un articol întreg, așa că ajung să vorbesc în mare parte despre jocul sau jocurile anterioare pentru a umple cele două pagini pe care le am de predat. Sau să aberez. Deci, o chinchilla e un animaluș ciudat care arată ca o combinație între iepure, veveriță și șoarece...

Nu îmi face o deosebită plăcere să vorbesc în vreun fel despre orice clonă de Diablo, multe câte sunt, pentru că, invanabil, majoritatea spațiului ajunge să fie dedicat comparațiilor cu Diablo și concluziei că nu e la fel de bun. Mai bine vă povestesc despre chinchilla mea. O cheamă Archie.

Sau putem vorbi despre Torchlight 2. Ori despre bunicii și veni săi.

1 – În care naratorul se referă predominant la Diablo

Găsesc de prisos să vă povestesc ceva despre Diablo. Cine s-a născut în anii 80 știe din oglindă ce e ala, ceilalți ați auzit de Diablo 3 și măcar din curiozitate v-ați uitat să vedeți de unde vine. Deci. Hack and Slash. Arme și armuri cu staturi generate. Dungeonuri randomizate. Rejucabilitate infinită. Etc.

Problema e că între Diablo 2 și următorul Diablo au trecut peste zece ani. Și chiar dacă Blizzard face jocuri excelente și cu o longevitate anormal de mare, lumea nu le poate juca în mod constant. Dar le place clonele. Au fost destule clone de Diablo pe parcursul vremurilor. Majoritatea copiau la literă rețeta, sperând că le iese același lucru, dar singurele de succes au fost cele cu tupeul necesar de a se abate și a aduce ceva nou. Nu o să vorbesc despre eșecuri, că nu prea are rost. Voi menționa doar clonele cele mai reușite.

Una din ele ar fi Sacred. Prin ce se remarcă? Lumea deschisă, sistemul de skilluri, clasele interesante și mai ales... aveai call A mai fost Titan Quest, pe care l-am jucat cu un grup de oameni vara trecută în multiplayer, care înmulțea numărul de clase prin definirea lor drept combinații de două specializări din B. Faceți singuri calculul. Apoi... Borderlands. Diablo FPS.

Mă opresc aici. Mi se pare de-a dreptul cretină categorizarea asta drept „clone de Diablo”. O folosesc doar pentru că pare a fi termenul oficial pentru jocurile care se încadrează într-un gen definit de Diablo.



Surogat 2

TORCHLIGHT II



view-uri bune. Marea sa problemă, însă, a fost lipsa multiplayer-ului. Iar multiplayer-ul fiind o parte majoră a ceea ce doreau fanii Diablo de la un succesor, jocul nu s-a ridicat niciodată foarte sus, rămânând mai mult un joc de nișă.

E interesantă tendința aceasta de a căuta surrogate pentru ceva ce există deja și e accesibil. Cu toate gunile care spun că Diablo 2 e chintesența pură a gamingului și nimic nu-l egalează, e surprinzător că asemenea surrogate palide reușesc să penetreze piața... și să

primească și sequeel-urile!

3 – În care se menționează fugitiv despre subiectul principal al articolului

Runic nu a stat mult pe gânduri și s-a pornit pe treabă. Inițial se vorbea de un MMORPG situat în lumea Torchlight, dar asemenea ambiții au fost lăsate pe mai târziu, planificându-se în loc un sequel. Și după cum e de așteptat, noutățile sunt puține la număr: temeliile subterane au fost extinse cu zone de suprafață piperate cu orașe, există fenomene meteorologice, ciclu zi-noap-

te și cam tot ce ai mai putea aștepta de la un joc inspirat din Diablo și cu un 2 în coadă.

Claesele din primul Torchlight au fost schimbate, prin care vreau să spun că au rămas la fel, dar cu nume și aparențe diferite: eternii warrior, mage și thief, cărora li se adaugă un Inginer axat pe dispozitive steam-punk.

Cea mai importantă adădire, însă, va fi cu siguranță sistemul de multiplayer cooperativ. Runic spune că încă nu s-au decis asupra unui număr maxim de jucători, dar că sesiunile de testare au dat cele mai bune rezultate cu 2-4 jucători. Ceea ce înseamnă mai mult ca sigur că ne vom trezi cu încă un joc de coop în 4 cum e la modă în prezentul nostru.

După cum spuneam și la început: mare lucru nu e de menționat despre Torchlight 2 în materie de caracteristici. Dar nu chichițele fac un joc, ci atmosfera, iar în materie de atmosferă, jocul arată potențial în ciuda Actului I situat într-o regiune de stepă și Actul II într-un deșert pentru că dacă tot e să te „înșiri”...

Ideea de bază a lui Torchlight este că nu are pretenții de la sine. Se vinde ieftin și oferă exact ceea ce este: un surrogat. O diversivă până la colapsul societății cauzat de apariția lui Diablo 3 CÂNDVA anul acesta. Iar dacă Torchlight 2 nu reușește să i-o ia înainte (data lansării e la fel de incertă)... poate la fel de bine să ne mai obosescă să apară...

Paul Policarp

Există un joculeț indie numit The Ball în care toate puzzle-urile sunt rezolvate manipulând o bilă imensă care te acompaniază pe parcursul jocului. Reacția unanimă a fost „Portal clone”. Și chinchilla mea e probabil clonă de veronă. În fine, Torchlight.

2 – În care aflăm cu precădere despre predecesorul direct al jocului

Torchlight. În 2009, o firmă numită Runic Studio scoate, un joc similar cu Diablo în care trebuia să explorezi un orașel numit tot Torchlight și catacombele de sub el. Adică exact povestea din Diablo 1, cu excepția faptului că aici antagonistul nu era un demon, lord al terorii... un demon care... strică minereul de pe urma căruia prosperă orașul...

În rest, aceeași rețetă de succes: Punct de vedere izometric, viață și mână ca resurse, dungeonuri, arme și armuri randomizate și cetera. Stilul grafic aducea a de-animaț „ulmea, exact critica cea mai ferventă care se aduce acum lui Diablo 3), iar unul dintre elementele care făceau din Torchlight un joc aparte era posibilitatea de a avea un animal de companie care lupta alături de tine și, cel mai important, putea fi trimis în oraș să vândă obiectele de care nu ai nevoie. Ceea ce într-un joc de genul ăsta e un fel de pita lui Dumnezeu. Practic singura penalizare de care suferai în aceste momente era lipsa ajutorului dat în luptă de către animal.

Folosirea constantă de Town Portal a fost una din problemele (nerecunoșcute de nimeni) care rupeau ritmul de hăcuire într-un mod agasant. Având la dispoziție un sclav, pardon, animal de companie, te poți concentra mai mult pe joc decât pe mersul la târg. (Șăști că: Chinchilla nu este un animal de povară bun?)

Torchlight a fost aclamat de critici și primit cu re-



TERA

Manga, oștenii mei!

GEN MMO/RPG PRODUCĂTOR BLUEHOLE STUDIOS
DISTRIBUITOR FROGSTER INTERACTIVE
ONLINE TERA-EUROPE.COM DATA APARIȚIEI 3 MAI
2012 PLATFORME PC

Am reușit să mă las de World of Warcraft. Iar. Pentru a nu știu câte oară. Dar acum e definitiv. Nu pentru că am găsit în sfârșit MMO-ul care bate tot, ci pentru că de data asta m-am scărbit de el. Înțeleg că faci orice pentru bani, dar nici chiar în halul asta. Acum să fim serioși... urși panda?! Și nu orice urși panda, ci Kung Fu Panda?! Hai dă-o dracului de treabă... Și eliminarea talenteilor? Și simplificarea până în pânzele albe? De ce nu ne dau direct personaje de nivei maxim din primul moment ai jocului? Măcar știm o treabă. Care e sensul a 90 de niveluri, dacă o să avem trei puncte de talente și trei spell-uri?

Gata, WoW-ul este mort pentru mine. Definitiv.

Nu-mi merită nici banii, nici atenția. Iar cu moartea WoW-ului pentru inima mea, a venit și o rezolvare a problemei pe care o aveam de ani. Nu mai am nevoie să caut un alt MMO care să îl înlocuiască. Nu mai simt nevoia să privesc fiecare MMO ce se anunță ca fiind fabulosul WoW killer. Mai ales că, dintre toate cele de până acum, nici unul nu s-a ri-



Baraka





dicat măcar un pic la așteptările mele. A fost Alon. Un jeg Warhammer Online. Un fâs. Age of Conan. L-am așteptat ca pe Mesia, dar a murit în fașă. A fost Rift. Mare, mare potențial, dar îi lipsea scânteia de geniu și nu a reușit să mă țină mai mult de două luni prins în mrejele sale. Apoi Star Wars The Old Republic. Cel mai fain RPG singleplayer al tuturor vremurilor, dar un dezastru logistic și un multiplayer de doi lei.

Așa că s-a dus căutarea mea pentru WoW killer.

ca dracu', arată ca niște oribilități dubioase ca orientare sexuală, să citeți, de fapt, că arată bestial, sunt cele mai bune exemple de grafică asiatică și niciodată nu ați mai văzut a asemenea frumusețe.

Trecând peste modul în care personajele sunt modelate, trebuie să vă spun că am rămas cu gura căscată la felul în care Unreal Engine a putut să creeze lumea Tera. Peisajele sunt bestiale, iar arhitectura este genială. Pe cuvânt că am petrecut mai multă vreme în joc când gura în jurul meu, decât vândând experiență cu ghiotura. Ba chiar, urmărind firul unei ape, am ajuns într-o zonă de nivel prea mare, de unde am fugit cu coada între picioare. Eh, doar la figurat, căci nu am ales ca personaj bursu-

cul acela dubios cu vestuță. Cine năiba ar vrea să joace un RPG în rolul unui bursuc?!

Marea șmecherie cu acest Tera este sistemul de combat de care producătorii de MMO-uri s-au cam ferit până acum. Pe principiul unde dai și unde crapă. În Tera, dacă dai cu sabia pe lângă deoarece te-ai mișcat tu sau adversarul, chiar ai dat pe lângă. Iar dacă îți estii alurea cu arcu sau cu o vrajă, și nu direct în țintă, iar ai dat pe lângă. Ce vă spun acum este faptul că ai crosshair în joc și se comportă ca un shooter. Indiferent cu ce ai da. Tare dubios, mai ales până te obișnuiești cu controlul camerei și al personajului, dar foarte interesant, mai ales că în pvp topălia adversarilor capătă sens.

Ce m-a dezamăgit în legătură cu acest joc a fost lipsa diversității claselor. Deși sunt opt la număr, patru dintre ele sunt doar variațiuni pe aceeași temă ale unui warrior. Ba cu scut, ba cu două săbii, ba cu o sabie, dar mare, ba cu topor. Păi dă-o naibii, astea-s clase?! Apoi, ne mai aruncă așa, în sictir, un arcaș, un popă, un mistic și un vrăjtor. Jocul pare destinat într-adevăr meleului, deoarece nici clasele ranged nu sunt chiar pe cât de ranged te-ai aștepta. Distanța la care arcașul sau vrăjitorul trag este de doar treizeci de pași, iar dacă iei în calcul și faptul că trebuie să stai pe loc pentru a trage chiar și cu abilitățile instanț, poți să le cam lași baltă, căci te face meleul praf.

Din nefericire, nu prea am apucat să joc prea mult din acest joc, deoarece perioada de testare era în weekend, între orele trei ziua și zece seara, cu cozi la intrare de trei ore. Așa că, prea multe nu mai am să vă spun, decât că, poate, voi mai încerca o dată jocul la lansare.

■ **Konlec**



Mai ales când mi s-a demonstrat că WoW killer este chiar WoW. Să fie sănătos.

Pe Tera. Cu un „r”


Nu știu alții cum sunt, dar mie stilul manga/anime/pokemon nu mi-a atras niciodată atenția. Ba chiar mai mult. A reușit să mă facă să evit pe cât posibil orice aveă cel mai mic iz de asemenea stil grafic. Dar se pare că nu sunt mulți ca mine, deoarece această mișcare artistică este din ce în ce mai răspândită și din ce în ce mai multe jocuri se bazează pe valențele sale. Așa că, dacă sunteți dintre cei cărora le place, priviți exact pe dos fiecare comentariu al meu ce urmează legat de modul grafic a-bor-dat de Tera. De exemplu, dacă spun că personajele arată



REVIEW

PC

X360 PS3

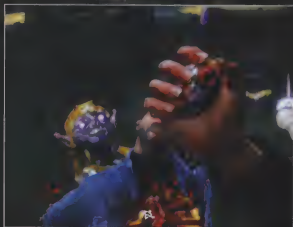


THE DARKNESS™ II

Cu tentaculele-n patru!



Când l-am cerut, luna trecută, credeam că va fi încă un shooter obișnuit și Epic, cu un puternic „vibe” de bandă desenată, numai bun pentru câteva ore de relaxare. Exact ce-mi trebuia în acel moment. L-am bucurat relaxat, am tras concluziile la fel de relaxat, am calculat media aritmetică dintre numărul de tentacule (două) și orele de joc din campania single (cinci și ceva, rotunjit la șase), am împărțit-o la numărul de finaluri, și au rezultat două pagini de review. În ignoranța mea, n-am luat în calcul că personajul principal e un asasin al Mafiei posedat de forțele întunericului, un mic amănunt care schimbă complet datele problemei. Puterile matematice au pălît în fața potenței de nedescris a întunericului, iar The Darkness a posedat coperta. Ceea ce înseamnă că am o responsabilitate în plus. Celelalte shootere vor fi geloase pe ei, RPG-urile vor să fie ca ei, cititorul se așteaptă la o analiză epică și viscerală. În plus, coperta înseamnă un articol măricele (în cazul nostru, măricele înseamnă mai multe pagini decât ore de joc... da, am terminat campania single în cinci ore), presărat pe ici pe colo cu mici perle din înțelepciunea milenară a redactorului Level. Fiindcă înțelepciunea mea este decât săptămânală (sic!), și oricum mi-am îrosit-o la facultate încercând să-mi conving colegii că o cutie din prefabricate cu un LED și două potențioetre este



Însăși chintesența Electronici, n-ar strica să vă prezint o scurtă concluzie, deosebit de relevantă pentru The Darkness, concluzie care altfel s-ar pierde în semi-obscuritatea unui preview de două pagini din luna noiembrie. Veniți de luați Epic.

„Dacă credeți că dual wield-ul din Skyrim este Evenimentul Epic al Mileniului Trei, înseamnă că nu ați văzut filmulețul din The Darkness 2 prezentat la E3. În articolul dedicat lui Gothic 3, Marius a apelat la fizică și a descris în detaliu Frontul de Questă. Eu, folosind metoda empirică, voi încerca să determin un posibil model matematic al Epicului. Pe care sunteți liberi să-l îmbunătățiți pe baza „experimentelor” din următorul deceniu. Epicul, dragi cititori, este o simplă funcție de

gradul întâi (posibil să ajungă o exponențială în următorii doi sau trei ani, când tehnologia va permite un număr ridicat de membre). Definită pe mulțimea membrilor unui umanoid, adică mâinilor, picioare, tentacule (intervalul $[0, Cthulhu]$) cu valori în Metacritic (intervalul $[0, 100]$), unde $Epic(x) = x^2 \cdot wield$. În limbaj de umanist, Epicul crește în funcție de numărul de arme pe care le poartă mâinile simultan. Revenind la filmulețul de la E3, prin intermediul cărui suntem anunțați că The Darkness a inventat Quad-Wielding-ul (două mâini plus două tentacule care rup dușmanii în timp ce tu îi umpli cu plumb), pe baza lui putem calcula foarte ușor Epicul. Nu am loc să analizez trairerul cadru cu cadru, într-un mega-preview, cum ar face profesioniștii adevărați, dar vă spun că filmulețul anunță un joc cu un Epic(4).

Închipuiți-vă Cîna cea de Taină în care Iuda are două tentacule și doar 30 de puncte de XP până la următo-

rul level up. Aha, chiar atât de Epic e. Visceralul este o funcție mai complexă, care va fi definită într-un număr viitor, după ce voi stăpâni mai bine aparatul matematic.”

Muc cel Epic

Fiindcă primul The Darkness n-a binevoit să-mi viziteze PC-ul, iar versiunea pentru console (singura, de altfel) nu cred că a ajuns la noi, singurul meu contact cu universul jocului a fost banda desenată. Pentru că The Darkness, cum spuneam și în preview, are ca sursă de inspirație seria de benzi desenate cu același nume, creată de Marc Silvestri, Garth Ennis și David Wohl și publicată de Image Comics (Spawn, Witchblade, The Walking Dead). E recomandat să lecturați puțin benzile desenate înainte să intrați în rolul lui Jackie Estacado (mai ales dacă n-ați jucat Darkness Eins), care revine în The Darkness 2 mai nervos și mai tentaculat ca oricând. Pe de altă parte, cunoscând câteva amănunte din universul The Darkness, am reușit să prevăd unul dintre finaluri cam pe la jumătatea jocului, deci nici eu nu știu cum e mai bine. Finalul alternativ însă, a reușit să mă surprindă, mai ales punerea lui în scenă.

Dacă, totuși, n-ați citit benzile desenate și nici n-ați jucat primul The Darkness, nu vă faceți griji. Cel de la Digital Extremes au fost înedajuns de draguși încât să ne

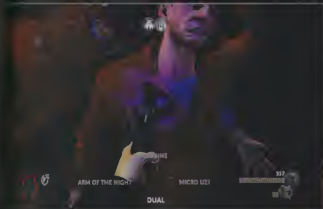
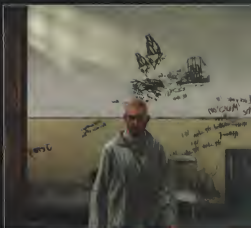


ofere un scurt rezumat al primei părți, narat de consultantul în probleme de ocultism al Mafiei, Johnny Powell. Un personaj simpatic acest Johnny Powell, veți avea posibilitatea să apelați la cunoștințele sale oculte pe tot parcursul jocului. Așadar, au trecut doi ani de la evenimentele din primul joc (și de la moartea lui Jenny), timp în care Jackie Estacado (interpretat de Kirk Acevedo în primul, Brian Bloom în Darkness Zwei) a reușit să jînă în frida puterile întinericului (Mike Patton, vocalul trupei Faith No More). Însă, în urma unei tentative de asasinat (un restaurant incendiat, două dudui cu... potențial ucide fără milă, mult pac-pac și un glonte în scăfărlie), Jackie apelează din nou la puterile necurate ale întinericului. Astfel, The Darkness preia din nou controlul, iar doi ani de abținere ocultă se duc pe apa Sâmbetei în momentul în care primul tentacul penetrează prima scăfărlie. Lucrurile se precipită pe parcurs, iar tu, adică Jackie, te vei trezi hărțuit de o Frăție ocultă al cărei unic scop este să-ți silfioneze mândrețea de întineric și să-l păstreze doar pentru Ea. Adică El, barosanul, cel mai Frate dintre Frați. În paralel, amintirea lui Jenny încă te bântuie. Simpaticea domnișoară, ucisă cu sâlbicie în primul The Darkness, apare în cele mai nepotrivite momente și dă o altă dimensiune clasicului laimotiv al dragostei neconsumate dintre măgar și Intangibilul morcov. Nu pot spune că scurtele momente de tandrețe dintre cei doi, urmate de crunta trezire la realitate, m-au marcat pentru vece (pentru asta există su-

moment sau altul), am început să mă întreb serios dacă nu cumva cei care mă sfătuiau să-mi văd de treabă și să-mi iau medicamentele aveau dreptate. Adică, quad wiel ding și tentacule? Forțele întinericului? Sigur sunt ne-bun. Nu le-ar fi stricat mai multă finețe și subtilitate (totuși, sunt câteva episoade scurte într-un joc de cincisprezece ore, iar majoritatea jucătorilor vor acționa, până și mie mi s-a întâmplat, deci nu-i prea bine să-i ții la balamuc mai mult decât o cere bunul simț), dar, repet, și-au atins scopul. Mai mult, au dus la un final alternativ. Aici am ceva de comentat, dar ar însemna să vă dau un spoiler destul de măriceș, deci vă las pe voi să ghiciți ce. Uitându-mă înapoi, dacă n-ar fi existat această dimensiune a poveștii (de admirat având în vedere ce obiceiuri se practică la casele mult mai mari), aș fi protestat vehement împotriva prezenței pe copertă a unui shooter ca toate shooter-urile, indiferent de câte tentacule și cadavre disecate apar în el.

De 4 X Visceral

Întorcându-ne la partea de acțiune viscerală, omușorii de la Digital Extremes s-au achitat onorabil de promisiunile făcute prin filmulețele de marketing. Violentă, violentă și iarăși violentă. Cele două tentacule mult-lăudate ale întinericului adaugă o nouă dimensiune măcelului și violenței gratuite. Dacă sunteți pasionați de așa ceva (nu trebuie să vă simțiți vinovați, asta nu înseamnă că de-acum înainte la aeroport ar trebui să vă caute de tentacule), și sunteți în stare să rădeți cu gura până la urechi.



premele povești de dragoste din Mass Effect), însă, cu-nozicând relația (din benzile desenate) dintre Jackie și Jenny și ascultând monologurile mafiotului cu suflet de poet din ecranele de încălzire, m-am lăsat îndulțat. Crea ce o realizare, având în vedere că trei sferturi din joc dezmembrează oameni cu tentaculele.

Cel responsabil cu storyline-ul au supralicitat și, peste tot balamucul din joc, au introdus câteva episoade scurte și ușor suspecte, care au loc într-un mic și simpatic spital de nebuni. Unde, la un televizor, rulează un film mut de inspirație lovecraftiană. Fiindcă nu mă așteptam la prea multe din partea poveștii (după atâtea pac-pacuri cu fir narativ înșălat cu ață albă, și se tocesc puțin simțurile), n-am dat prea multă atenție, cel puțin la început, micilor secvențe narrative care au loc la balamuc, fiind prea ocupat să trec prin ele ca electroscuturii prin pacienți, ca să mă pot întoarce cât mai rapid la ACȚIUNE! În timp, au ajuns să-mi placă. Ba, mai mult, pe măsură ce conversam cu pacienții și personalul azilului (cam toate NPC-urile cu care ai interacționat într-un





când un individ este tăiat în două de un capac de canal sau dezolat de cele două tentacule din dotare, sau eviscerat, sau... Doamne ferește, Fundeexecutat (nu vrei să știi?), atunci Darkness 2 este o alegere excelentă. Bineînțeles, nu toți estești sunt de aceeași părere. În timp ce mă dezlanțuiam în lumea virtuală și-mi manifestam plăcerea prin hohote satanice de răs, colegul Alexandru Pulu, pe care îl cunoașteți dacă obișnuiți să lecturați rubrica de Hardware, stătea în spatele meu, clătina dezaprobativ din cap și își mângâia iPhone-ul, de parcă luciosul aparat multifuncțional ar fi fost singura fărâma de bunătate și frumos rămasă în lumea asta rea. Pulu e o ființă pașnică, un om ca toți oamenii, cu prietenă și un job bănos la o revistă de prestigiu, un suflet miostiv, care n-ar face rău nici măcar unui iPhone contrafăcut, el care urâște cu pasiune produsele de contrabandă. Când a fost martorul unei... Assecution, adică o animație de execuție care implică un tentacul și... nu întrebati, iar eu n-o să vă răspund, a părăsit redacția bombănind ceva despre Apocalipsa și răul care zace-n noi. Așa-i omul, Cicăne, tentaculele îi lau mințile și scot ce-l mai rău din el...

Pe lângă scopul lor estetic (dacă putești include o eviscerare în timp real în categoria esteticului), execuțiile te ajută să-ți refaci munția (nu știu exact cum, dar de ala e întinericul întineric și eu un omușor gras cum un lap-top), viața sau scutul. Aici intervin arborii de talente, pe care-i „uclai” cu... darkness? Da, Darkness. Pentru mărețele fapte de vitejie vești primul Darkness. Pe care o vești volosi să „cumpărați” noi și noi talente, care vor oferi diverse bonusuri, ceva puteri în plus, c-așa-i în RPG-uri. Printre care se numără și posibilitatea de a consuma inimile celor ucși pentru a câștiga și mai mult Darkness. Și sănătate. E o logică solidă și un pas înainte în industrie.



BUTCHER JOYCE

Voi vreți să spuneți că n-ați mușca cu sete din inimile celor căzuți? Mai ales după atâtea și atâtea shootere în care-ați adunat atâtea și atâtea ură pentru hordacii trimiși de Ai să vă pună capăt ziilor? Lăsând gluma la o parte, nivelul de violență din The Darkness 2 n-a avut chiar efectul scontat. Foarte satisfăcător dacă guști așa ceva (deși, după vreo patru ore de joc, m-a cam plictisit, bine că s-a terminat rapid campania și n-am avut timp să mă scârbesc), dar mă miră cum a scăpat de o tăvăleală serioasă prin presa de scandal. Nu i-ar fi stricat și mai multă publicitate. Țineți minte, violența fără seacă este searbădă și nu-ți aduce nemurirea mediatică.

Însă tentaculul nu este singurul pericol pe care ciraclii Al-ului vor trebui să îl înfrunte, fiindcă Jackie, ca orice asa-

sin posedat al Mafiei, nu se sfiește să pună shotgun-ul la treabă atunci când tentaculele sunt ocupate cu verbebrele vreunui nefericit. Gunplay-ul este și el deosebit de satisfăcător, cu mențiunea că, personal, n-am reușit să termin Darkness 2 dintr-un singur foc, ci din vreo trei re-

prize de câte două ore. Acesta este riscul când îți umpli jocul până la refuz cu acțiune. Noroc cu micile secvențe din conacul lui Jackie și de la azil, altfel reprizele de joc n-ar fi depășit o oră. Oricât de plăcut ar fi să arunci cu capace de canal într-un inamic în timp ce

UZI-ul sculpa gloanțe în stânga și-n dreapta, după câțiva timp îți cam piere cheful și simți nevoia să te odihnești puțin. În apărarea lui The Darkness 2, producătorii au făcut tot posibilul să înlăture din monotonie cotohogeliilor clasice, de coridor. Pe alocuri, inamici m-au surprins (mai ales în spațiile largi, cu loc de manevră); nu stau toți ca vițelii la tăiere, își caută cover sau, dacă terenul le-o permite, încearcă să te flancheze. Nu cred că am menționat, dar dacă îl expui pe Jackie la lumină, își pierde abilitățile oferite de Darkness. Puțin mai încolo,





apar o serie de inamici care încearcă să profite de acest „mic” defect al întinericii și îți bagă în ochi ditamai reflectorul, în timp ce alți nemici dau în tine ca la fa-sole. Pe un nivel de dificultate mai crescut, unele lupte chiar sunt provocatoare. Mai puțin cei câțiva „boși”, care puteau fi mai lucrați în opinia mea. Din când în când (destul de rar totuși), aveți posibilitatea de a controla un Darkling (mămușca micuță cu iz de gremlin care vă însoțește pe tot parcursul aventurii). Aici jocul se transformă într-un semi-stealth (jivina moare destul de rapid dacă e expusă la lumină sau la foc inamic), punctat și el de câteva execuții... viscerele (care dau cu totul și cu totul alt înțeles expresiei „cu unghia-n gât”).

Probabil pentru a-i mai prelungea puțin perioada de federe pe HDD-ul gameului modern, la finalul celor cinci-șase ore de single player ne așteaptă un New Game+. Asta înseamnă un joc nou, cu toate abilitățile pe care le-ai câștigat în playthrough-ul anterior. Pentru achievement-uri, mai mult ca sigur. Nu mi-a captat inte-

resul, ca să fiu sincer. Pe de altă parte, există o campanie care poate fi jucată în co-op de patru persoane. Campania co-op se desfășoară în paralel cu cea single și îi are ca personaje centrale pe cei patru asasinii oculti din slujba lui Jackie. Singurul dezavantaj al celor patru noi personaje (care vin fiecare cu propriul arbore de abilități, adaptați pentru lucrul în echipă) e că nu au... tentacule. Dar, în apărarea lor, să știți că își fac datoria cu onoare și orare. Da, co-op-ul e fun. Și violent. Am jucat cu muslu Kimu și ne-am distrat copios. Pe de altă parte, când am încercat să îl joc cu necunoscuți, a fost ceva mai greu. Nu prea mai erau oameni online, ceea ce mi-a adus aminte că și multiplayer-ul e trecător. Având în vedere obiceiurile Omului Nou, de a uita de un joc la o săptămână, două, trei, de la apariție, dacă n-ai fost ACOLO la lansare, șansele să găsești coechipieri la vreo două sau trei luni după apariția jocului sunt minime. Așadar, dacă doriți să investiți în Darkness 2 cu gândul că multiplayer-ul va mai lua din gustul amar lăsat de o campanie atât de scurtă, asigurați-vă că aveți prieteni care și l-au cum-părat, altfel veți căuta mult și bine coechipieri. Sau poate n-am nimerit eu o zi propice (am încercat de vreo trei ori să joc online cu necunoscuți), și nu cred că am găsit mai mult de două jocuri).

The Twilight

În concluzie, The Darkness 2 e un shooter satisfăcător (bine opti-

mizat pe PC, funcționează excelent cu mouse și tastatură, spre deosebire de majoritatea port-urilor „concurenței”), cu o poveste interesantă care îi saltă simțitor valoarea (înai ales dacă sunteți amatori de benzi desenate) și un joc actoricesc cel puțin decent (dacă nu vă deranjează foarte tare stereotipul gangsterului Italian). În plus, nu pot spune că m-a deranjat ceva în mod special la el. Poate doar FOV-ul (Field of View) infernal de mic, pentru care producătorii au promis un patch... dar încă n-am văzut unul. Nu e un landmark în istoria jocurilor video, e un joc cinstit, o distracție (ne) vinovată simțim că merită să-ți rupi câteva ore din viață fără să simți că le-ai pierdut iremediabil. Mi-a plăcut destul de mult, dar nu îl pot recomanda cu sufletul împicat la preț întreg. Campania scurtă este, în același timp, o binecuvântare (mă îndoișcă că ar fi reușit o mențină interesantă timp de 10 ore. De exemplu, ar fi fost practic imposibil cu design-ul actual), dar și un blestem. E bine că n-a fost lungită artificial, e nasol că te costă atât. Distracția e scumpă. Pe de altă parte, puține sunt jocurile pentru care aș plăti 50 de euro (nu mă dau banii afară din casă și, de obicei, îmi doresc mai mult „bang for a buck”). Cinci, șase ore de campanie single și alte cinci în co-op (mai ales când știți că în câteva luni o să bată vântul în lobby), nu consider că merită 50 de euro (atât costă pe steam). Dacă îl găsiți la mai puțin de 20 de euro (cât două filme la Mall, altă distracție la suprapreț), l-ați putea considera o investiție bună. 10 euro? O investiție excelentă. Oricum, sigur o să îl găsiți la o reducere pe Steam în lunile viitoare. Dacă am dreptate, nu erizați.

cioLAN



Aggh! What the hell are you doing?



Launch the Darkness.

VERDICT LEVEL

+ valor acceptabil
 + violență (dar în cadrul virtuos)
 + povestea
 + modul co-op
 - prea scurt

PE SCURT:

Un shooter satisfăcător, cu o poveste interesantă care îi saltă simțitor valoarea.

8

Produs de Digital
Distribuit de 2K Games

Licențiat de Microsoft
 Cereți minime: Procesor 1.5 GHz / Memorie 1 GB / Hard disk 1 GB

ALTERNATIVA LA DARKNESS

Începeți jocul în mod single player sau în mod co-op. Dacă nu vă place jocul, puteți să-l returnați în termen de 14 zile.

SYNDICATE

Nimic nu mai contează,
decât lupta de clasă

A trecut tare multă vreme din 1993 până acum. 19 ani e mai mult decât poate spera un câine să trăiască și sunt fox câți ani de școală am eu. În 19 ani poți să faci o grămadă de chestii, să evoluezi cum nici nu credeai că e posibil și să îți se schimbe prioritățile după cum nici nu te așteptai.

La fel și cu jocurile pe calculator. În 1993 se făceau altfel. După unii mai bine, după alții mai prost. Având în vedere tendința ca evoluția să ducă spre mai bine, și nu spre mai rău, am putea spune că jocurile old school sunt de doi lei, iar cele de astăzi sparg avioane. Nu mulți sunt însă de acord cu acest lucru. Este imposibil ca printre cunoscuții voștri de jucători de jocuri pe calculator să nu existe vreun nostalgic care să nu laude jocurile de demult și să le ponească pe cele de azi. Că nu mai sunt la fel de grele, că nu erau toate shooter, că erau făcute mai cu cap... că, că, că. Acum, spre deosebire de atunci, jocurile nu se mai fac numai din dragoste pentru produs, ci pentru că fac foarte mulți bani, fără să producă, de fapt, nimic. Produsele virtuale sunt cele mai bănoase, pentru că procesul de producție nu implică nici un fel de materie primă, ci doar munca programatorului. Iar sclavia este ieftină în ziua de azi. De aceea, studiourile mici ale anilor '90 au fost cumpărate de corporații gigant al căror singur motiv pentru care s-au implicat în industria jocurilor nu este ideea de joc pe calculator, ci profitul. Dacă s-ar fi făcut bani mai ușor din scărmănat lână, pe aceiași CEO pe care îi vezi că spun cât de mult iubesc industria jocurilor l-ai fi auzit cât de mult iubesc oiile și miracolul ce îl constituie lână. Nu vă amăgiți singuri. Să nu credeți că acum jocurile sunt făcute pentru a ne bucura nouă simțurile, ci pentru că bagă un ban ușor în buzunarul lor.

În ziua de azi nu se fac doar shooteri hindici doar

așa ceva mai știu să facă. Dar asta vin cei de la marketing și spun că se vinde. Da, există piață și pentru jocuri old school, dar nici pe departe la fel de mare ca piața actuală pentru jocuri no-brainer de genul Call of Duty, Battlefield sau nolle Deus Ex și Syndicate. Iar acum, sincer să fim, tu ca om de afaceri ce ai vrea? 50 de milioane profit sau două miliarde? Dacă te mai întrebi cumva de ce no-brainer-ele fac acum bani și nu se merită să faci jocuri deștepte, răspunsul e foarte simplu. Calculatorul a devenit o chestie atât de banală și de omniprezentă, încât nu mai este prerogativul celor deștepti. Și pentru a putea atrage și mulțimea trebuie să faci ceva ce poate fi înțeles de toată lumea. Ergo, no-brainers. No-brainers care sunt și ele distractive și interesante, doar că, în ochii unora, pângăresc un nume ce înseamnă ceva.

Izometria, doar în filmele documentar

Celor mai tineri dintre voi poate Syndicate și 1993 nu vă spun mare lucru, așa că mă simt obligat să vă spun că 1993 a fost anul în care a apărut primul joc al seriei Syndicate, și nu era shooter. Făcea parte dintr-un stil de joc uitat astăzi, care îți punea mintea la contribuție și a cărui campanie nu o terminai în patru ore. Dar nu despre el este vorba în paginile ce urmează, așa că pregătiți-vă pentru o călătorie în enigmatic, în spirit corporatist de tele-enciclopedia lui Pitts.

Inspirându-se din primul joc al seriei Syndicate, dar și din Duke Nukem, Syndicate-ul anului 2012 este un shooter caracterizat în principal de un bloom macabru și mouse acceleration infernal – ambele feature-uri



complet gratuite și, mai ales, lipsite de opțiunea de a fi oprite într-un mod sau altul. Pregăteți-vă să vă întreținați în ochi în modul cel mai hardcore posibil și să vă mirați de ce mouse-ul se simte ca un controller de consolă. Mda, idei peste idei, peste idei, din ce în ce mai puțin explicabile și mai cretine.

Revenind pentru două minute la ceea ce face industria contemporană a jocurilor cu produsele sale, nu pot să nu mă întreb de ce face niște alegeri atât de cretine. Am înțeles că pentru îndobitocirea produselor este responsabil studiul de marketing, dar pentru bloom-ul omniprezent și, mai ales, pentru mouse acceleration, care este explicația? Căci să mă bată Buddha și toată șloahta sa de yoghiști dacă găsesc vreun sens canalelor de ventilație în care te orbește lumina inexistentă și mouse lag-ul într-un tip de joc în care acest „feature” te omoară. Efectiv te omoară.

Asadar, Syndicate-ul lui 2012. Un shooter bazat pe o idee a anilor 1990, dar care douăzeci de ani mai târziu mai pare deloc ceva atât de științifico-fantastic. Corporațiile au ajuns să conducă lumea prin forța lor financiară, iar cea mai nouă unealtă prin care se asigură că totul merge bine este un cip în produs în creierile oamenilor. Scopul declarat al acestuia este de a fi o interfață mult mai rapidă și mai ușor de utilizat pentru orice obiect electronic din jur, dar funcționalitatea sa nu se oprește aici. Acest cip îi permite oricui este pe frecvență să cam dea cu tine de pământ după cum îi dorește lui inima.

Cipul se numește Dart, iar tu, agentul Miles Kilo, proprietate a corporației Eurocorp, te afli în anul 2069,



măndru posesor al prototipului DART 6. Povestea nu excelează în nici un punct al său, fiind un mare, mare fâs hollywoodian tipic. Tu, agentul, ești băiatul bun, corporațiile sunt rele. Apare și o gagică ce luptă pentru drepturile celor fără de cip. Incepe bătaia, tu îi omori pe toți, salvezi fata, ea îți deschide ochii asupra răului ce-l reprezintă corporațiile... bla, bla, bla și iar bla.

Dacă și se pare foarte asemănător cu Deus Ex: Human Revolution, nu greșești. Doar că aici nu ai parte deloc de latura de mini RPG de care ne-am bucurat în Deus Ex sau de sentimentul de mini-sandbox în care parcă mai alegeai tu pe unde să mergi. Aici totul este pe șine. Nu ai cum să ieși din tipar, nici picat cu ceară. Este un fel de Call of Doody: Modern Warfare 10, după ce

Estul Mijlociu a fost transformat într-un mare crater, iar arabil sunt prezenți doar în cărțile de istorie.

Mediile în care jocul se petrece sunt foarte asemănătoare cu cele din Mirror's Edge și ai impresia că, la un moment dat, în viitor, s-a descoperit ceva care elimină mizeria și jeful din jur. Totul este mega steril, gri-ul și albul omniprezente îți oferă un sentiment de spital curățat la sânge de toate impuritățile. Se pare că producătorii s-au speriat de culori când erau mici și au ales ca măcar în lumea ideală creată de ei pe calculator să nu existe decât monocromie. Huol discromafilor!

Deși nu am fost mai deloc impresionat de joc în campania de singleplayer, am avut totuși parte și de câteva momente faine, mai ales cele de la început, când am primit abilitățile speciale. Acestea nu sunt multe, dar mai adaugă un pic de culoare acestui joc monocrom nu doar din punct de vedere al paletelor de culori. Suicide, Backfire și Persuade sunt trei acțiuni pe care le poți face cu ajutorul DART-ului. Suicide nu are nevoie de explicație, Backfire îl face arma inamicului să explodeze în mână, făcându-l pe acesta să la mai mult damage pentru câteva secunde, iar Persuade nu convinge un adversar să întoarcă arma împotriva propriilor soldați. Resursa pentru aceste acțiuni este adrenalina și ea se va umple în funcție de kill-urile pe care le faci pe parcursul nivelului. Nu m-am folosit prea mult de ele, deoarece am uitat foarte repede că există, mai ales că ele nu funcționează împotriva boșilor, iar aceștia sunt cel pen-



Noua generație Wireless N SmartBeam este aici

D-Link DIR-645



Port USB

Conectare la o imprimantă sau USB storage drive

Porturi LAN cu prioritzare

Conectare la PC, console de jocuri sau alte dispozitive

Port de Internet

Alimentator

Conectare rapidă

Prioritzare

Antene multidirecționale



Routerul DIR-645 cu noua clasă de wireless N SmartBeam asigură acoperire îmbunătățită în zonele cu semnal slab sau fără semnal.

Prin cele 6 antene interne multifuncționale și formă cilindrică, DIR-645 păstrează valorile de transfer ridicate ale Wireless N indiferent de poziția față de router a laptopurilor și a altor dispozitive wireless.

Suplimentar, clienții D-Link se vor bucura de porturile LAN și WAN Gigabit, portul USB cu funcția SharePort plus (multifuncțională de rețea și unitate de stocare de tip USB HDD sau Memory Stick USB).

Cel mai bun wireless are acum forma cilindrică! Forma lui DIR-645.

Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro

D-Link®
Building Networks for People

Dear Esther

Insula Simandicoasă

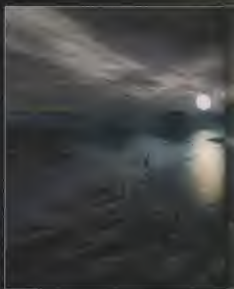
În special de când indie-urile sunt pe val, dar nu numai, se simte o tendință de a infuza anumite titluri cu lirism, punând accent mare pe atmosferă și aspectul artistic audiovizual. Ezoterice, metaforice, uneori de-a dreptul ermetice, jocurile de felul acesta se străduiesc să dilueze bariera între artă și cea mai populară formă de distracție contemporană. Pe scurt, se încearcă împământinirea a ceea ce aș numi „artentalment”. Nu degeaba a pus amical ncv umărul la specialul „Art by game”, iar pe tema asta vor rămâne întotdeauna multe de spus. Cert rămâne că primul joc de acest fel pe care l-am încercat, dacă nu mă înșală memoria, excluzând seria *Myst*, este chiar *Thief: The Dark Project*, favoritul meu pentru totdeauna. În timp, s-au distins titluri precum *S.T.A.L.K.E.R.*, *Cryostasis*, *Penumbra*, *Amnesia*, *The Void*, *Pathologic*, *Braid*, *Limbo* și chiar *World of Goo* (observați afinitatea rușilor pentru așa ceva?) și lista ar putea continua mult și bine, însă toate au în comun faptul că oferă și o porție de gameplay solid. Fiindcă, până la urmă, toate cele amintite sunt „cât se poate de jocuri”. Există însă

și tendințe diferite, care diluează gameplay-ul în favoarea poveștii și atmosferei. Două exemple de acest gen sunt *The Path* și *The Graveyard*, iar *Dear Esther* provine tamen din această zonă.

Nevertheless, nevertheless

Mal degrabă un poem interactiv digital decât un joc, *Dear Esther* ne poartă pe o insulă din arhipelagul Hebridelor, undeva dincolo de coasta vestică a Scoției. Istoric și geografic vorbind, un loc cum nu se poate mai potrivit pentru esoterism, misticism și povestiri de groază, din pricina liniei antropologice care pornește din mezolitic. În acest spațiu, celții, nordicii și saxonii și-au făcut simțită prezența, iar amalgamul cultural acumulat s-a dovedit întotdeauna o bună sursă de inspirație și uneori chiar o influență decisivă pentru artiști.

În mod interesant, insulele poartă nume care trădează limbile vorbite aici în decursul (pre)istoriei: Islay, Raasay, Barra, Uist, Jura, Rum sau Eigg nu sunt denumiri pe care să le auzi la tot pasul. Bucata de pământ pe care-





și porți pașii în Dear Esther preferă să rămână sub misterele anonimatului. Producătorii și-au plasat aici decorul precum niște mineri lacomi, hotărâți să-și înfrupte creația cu doza maximă posibilă mistică și transcendentă, fără a distruge ambiguitatea locului cu vreun nume. Publicat inițial ca mod Half-Life 2 gratuit, în 2008, Dear Esther a fost bine primit, iar echipa experimentală thechineseroom a hotărât că dorește să facă un remake superior, mai frumos și mai complet, unindu-și forțele cu forța creatoare a lui Robert Briscoe (DICE). După ce au reușit să-și epuizeze fondurile inițiale, au apelat la ajutorul Indie Fund. Aceștia din urmă n-au fost inițial prea înclanțați de discuție, însă, după ce i-au pofit la butonarea succintă a mod-ului, thechineseroom au izbutit să le atragă asentimentul și verzișorii necesari terminării producției de față, lansată ca titlu independent pe Steam. Din care, de altfel, și-au scos banii din primele ore de vânzare, când 16.000 de buzunare, fermecate de propunerea neobișnuită, au devenit mai ușoare cu șapte eurodinari. De unde vine însă acest succes greu de anticipat

pentru un titlu bazat pe un motor grafic vechi, care nu oferă nici măcar o porție redusă de gameplay, în sensul în care ne-am obișnuit cu toții să așteptăm?

Anima vaga

Orice pasionat de experiențe digitale deosebite, dacă e întreg la cap - atât cât poate fi un asemenea individ, desigur - nu se apucă de citit nimic despre un asemenea prototip înainte de a-l încerca pe propriul monitor. Așa că nu vă așteptați la o experiență fără de spoiler, cu toate că vreau, pe cât posibil, să evit indiscrețiile în dificila propunere de a discuta un titlu cu o durată de joc mai mică de două ore, care nici măcar nu prea oferă multe elemente concrete ludice de care să mă pot agăța. Așadar, continuând, veți renunța, ca și mine, la colacul de salvare. Iar dacă ați citit deja până aici, nici nu cred că vă va fi prea greu.

Teaser-ul postat pe website-ul oficial, dar și în descrierea din magazinul steam zice așa: „A deserted island... a lost man... memories of a fatal crash... a book

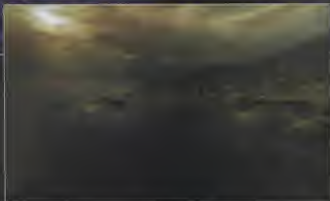


written by a dying explorer." Cu siguranță asta, împreună cu imaginile de-a dreptul superbe, au atras oamenii către universul Dear Esther.

Într-adevăr, îți începi călătoria pe un mic ponton, în fața unui far decrepit, iar o voce începe să recite o epistolă către Estera ca pe un veritabil poem. Privești aproape că-ți tale respirația, atât cât poate face asta un joc. Pe de o parte, echipa a stors și ultimul strop de performanță și potențial tehnic din deja bătrânul Source. Pe de altă, designul artistic de excepție, care dă un context fascinant călătoriei și face în același timp o treabă bună în a masca limitările ingineriei, transmite genul de frumusețe vie, care nu poate fi cuantificată analizând texturi și efecte de shader decât dacă n-ai suflut. Pe măsură ce explorezi insula, de-a lungul celor patru capitale în care este împărțită noua (sau poemul) digitală, contactul cu locași și detalii importante va fi marcat de recitator, care dezvăluie câte un pasaj lales aleator, am senzația, dintr-un set de posibilități finite pentru fiecare

locație). Pe rând, cuvintele sar de la sentimentele protagonistului (cel mai probabil chiar povestitorul, soțul iubitei Esther), cuprins de remușcări și golit de orice poftă de viață după accidentul care l-a răpit de alături sufletul cel mai drag la pasaje care povestesc istoria insulei sau despre alte personaje, precum Donnelly, cel care ar fi cartografiat locul și ale cărui însemnări îți servesc drept ghid în explorarea inițiată sau biografia unui păstor care trăise acolo acum mai bine de două secole.

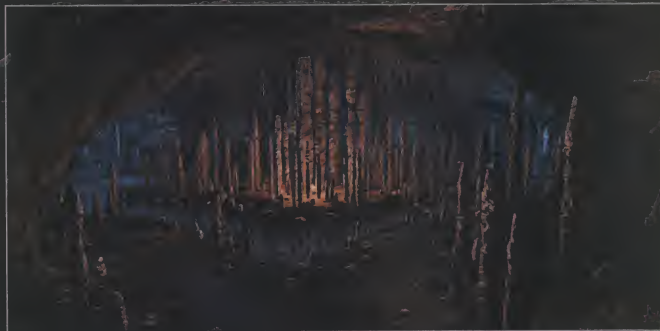
Pe măsură ce înalțezi în explorare, pasajele încep să se joace și să amestece identitățile personajelor, obținând cu grijă mereu aproape la fel de mult pe cât revelează și menținând permanent un suspans narativ care,



alături de privești cuceritoare, servește ca imbold să-ți continui aventura.

Enigma tăcută

Cel mai bun mod de a savura Dear Esther este, după cum am aflat pe propria-mi piele, să dai încet creierul și să crești volumul inimii. Scriitura, de foarte bună calitate, ce-l drept, și interpretarea vocală potrivită fac casă bună cu realizarea grafică splendidă. Înși, exact ca



În momentele în care savurezi un vin de calitate, alături de o brânză nobilă, nu are rost să te holbești prea mult la „bucet”, nici să te pierzi studiind forma paharului sau străduindu-te să stabilești cu precizie dacă cupercile care formează pelicula de mușceai sunt parazite sau saprofit. Plăcerea și trăirea vin din ansamblul experienței sau, mai bine zis, totul funcționează drept catalizator ce te poartă „acolo”. Unde anume, depinde de structura ta internă, dar jocul totuși vine cu o direcție destul de clară. Cert este că, oricât de meșteșugite, cuvintele se amestecă într-un zărmăit surd, culorile și contrastele se contopesc într-un mozaic încețșat, iar zgomotul valurilor te mișcă lin, purtându-te... În altă parte.

Din această pricină, Dear Esther ar putea să displace sau cel mult să stârnească un soi de admirație distanțată și rece din partea indivizilor cerebrali, puși pe observare și disecție, sclavii întrebărilor și ghicitorilor. Dacă ar fi lăsat la mână mai degrabă de un om al ritualului, un fil-pamantist în căutarea catalizatorului perfect, va străluci la potențialul-i maxim.

Comfortably numb

În primul rând, să nu credeți că pun sintagma de mai sus ca gest admirativ sau încercând să asociez în vreun fel măiestria producătorilor cu cea a membrilor Pink Floyd. Mărturisesc că, în ciuda vorbelor frumoase pe care le pot spune despre el, pe mine nu m-a prea atins, iar în momentele în care m-am lăsat purtat în direcția în care a vrut vocea jocului, n-a trecut mult și am luat-o înapoi la sănătoasă. Nu de frică și nici din frustrare de a nu putea face față vreunui adevăr de rang înalt, ci mai degrabă din dezgust. Fiindcă, dincolo de porțile învelite în ceață prin care te ademenește Estera să pășești se află golul interior. Disperarea. Depresia. Boala sufletească. Niște stări mizerabile, învelite în ornamente lirice, menite să le dea legitimitate și estetism. Estetica urâtului, care se străduiește să ascundă un „trist poet, rădător prin timp și spațiu, căruia i-a fost răpădit muza”. Sau altfel spus, pe gleaua o ființă blestemată. Nu din pricina pierderii suferite, ci dintr-un rău izvorât de propria atitudine și modul în care se raportează la Univers sau mai bine zis de felul în care raportează Universul la el. Cineva care a pierdut sau a refuzat din start contactul cu divinitatea autentică și care, părăsit de protezele spirituale în jurul cărora își construiește viața, se sfârșește lent, putrezind definitiv pe interior cu malul mult timp înalinate și moară cu adevărat. Un fel de zombie destul de frecvent întâlnit în zilele noastre.



Dincolo de aversiunea metafizică pe care o am față de ceea ce-mi evocă Dear Esther, am constatat că un joc nu trebuie să se lipsească neapărat de gameplay ca să poată fi în același timp poetic. Iată, am trăit momente intense JUCÂND S.T.A.L.K.E.R., Thief sau Cryostasis. Nici nu mai vorbesc de starea total aparte pe care mi-a dat-o clasicul Silent Hill 2 sau de teroarea pură sub care m-a înălțat Call of Cthulhu. Ba chiar am putut contempla la soarta lumii în timp ce trimiteam bilețele de Goo pe altă planetă, către un viitor incert, dar luminos, îndrăznesc să spec. Nici New Vegas nu m-a dezamăgit deloc la capitolul asta, cu toate că porția de joacă este cel puțin la fel de succulentă precum atmosfera și scriitura. Atunci, pentru ce să limitezi omul la a Impersona o fantomă care plutește doar pe suprafețele prestabilite dintr-o hartă de joc care mimează vastul, fără măcar posibilitatea de a interacționa cu mediul în mai multe feluri, din proprie inițiativă?

Dear Esther nu este nici măcar un joc de explorare, fiindcă tot ce poți face este să urmezi cuminte poteciile accesibile, înfrânându-ți dorința de a face și altceva decât a stabili creației lui. Tot ce poți face este să pășești pe drumul șerpuit al protagonistei, ascultând Istori-oara, până ajungi la timpurii final unic. Și chiar dacă, la o singură parcurgere, anumite pasaje vor rămâne neascultate, iar experiența diferă de a le jucător la altul, nu prea găsești niciun imboid de a-l rejuca. Vreodată. Mi s-a părut că pe alocuri mă trezează cu aroganță, pe care n-am suportat-o niodată prea bine, dar mai ales m-a izbit sentimentul că oamenii așa au pus la cale experi-

ența nu dintr-o trăire autentică, ci pentru simplul fapt de a face și vinde artă... de dragul artei. Se autoetichetează ca fiind „artsy”, mizează chiar pe asta pentru a se vinde (și a reuși) și ajunge cumva în zona „show and tell”, precum penibilul Deathspank, pe care nu l-am putut juca prea mult din pricina excesivului, la semnalul următor, veți rade”. Nul Nu mă voi amuza, înfora sau la doar pentru că un producător mă îndeamnă la asta, iar decizia dacă ceea ce am în față este, pentru mine, artă sau nu îmi aparține în totalitate, o descopăr eu. Sentimentele nu sunt un bun de larg consum. Și, la drept vorbind, mă joc în primul rând pentru gameplay, iar arta din jocuri îmi place să fie discretă, ascunsă, nu expusă ca pe o tarabă. Cât despre scriituri bune, cred că nu mi-ar ajunge o viață pentru toate cărțile înfinit mal bune decât orice experiență digitală. Așa că, deși înțeleg de ce multora le-ar plăcea, nu pot subscrie defel.

■ Caleb



VERDICT LEVEL



- ▶ prezentare mediocrități povădă, care te va lăsa în vreme
- ▶ sentimente grele, acționează foarte bine ca catalizator
- ▶ înveștă, înveștă
- ▶ scurt. Reza de Interactivitate devine supărătoare
- ▶ alți utilizatori oferă atât poezie, cât și gameplay
- ▶ pe alocuri arogant și înveștă, arde... severul arezi

PE SCURT:

Au este ca admirarea sa, pe care o mai degrabă o expresie fiică
revelație-Interactivitate, un poem spus și înveștă dramatic.
Nu va fi pe placul tuturor, însă merită încercat, întrucât pe-
res experiență digitală aparte pe care o prezintă.

7

Deviză: Producător: Distant Worlds Ltd. Distribuitor: Distant Worlds Ltd. Distribuitor: Distant Worlds Ltd.

CERINTE MINIME:

Procesor: 1.5 GHz / Memorie: 1 GB / Sistem de operare: Windows XP / Vista / 7 / 8 / 10 / 11

ALTERNATIVA AMNESIA: THE DARK DESCENT

Un joc de survie horror ambientat de la creatura Penumbra, care mizează de
viesătorii, dar oferă și gameplay captivant. Autorii lui Dear Esther, the
creators, produc acum A Machine For Pigs, joc plăcut la bună amnezia.



Dat în folosul
Camelotului





Multe lacrimi de durere și nefericire a provocat acest joc. Știu doar cât a plâns și bleștmat ciolan pe King Arthur și toată echipa producătoare din spatele său. Mi se rupea inima când îl auzeam cum ofta și șoptea cifre cât era zălucă de mare, cu lacrimile giroindu-i pe obraji. La un moment dat, mi-am luat inima-n dinți și am întrebat cu oroare: „Mărite ciolan, ce îaste toate acele cifre pe care le tot blasfemi?” „Iaca, fiule... decât fps-urile ce le are marea revoluție gameristică ce se cheamă King Arthur 2 The Roleplaying Game.”

Căci dacă nu ai ultima rachetă de calculator inventată azi, poți sta tu și în cap, că tot nu vei face jocul să se miște cu mai mult de cinci, șase frame-uri pe secundă. Norocul meu face că am un calculator mai de Doamne-ajută, ce l-a rămas mic unul văr din Germania. Și așa am

este cu totul alta. Iar realitatea devine și mai cruntă când, după ce gemen forumul jocului de protestele celor care l-au cumpărat, producătorii nu fac mare lucru pentru a rezolva problema performanței. Ba nici măcar nu deschid gura să spună că sunt conștienți de problemă și caută o soluție.

Prin ceață și prin ploaie

Încerc să sar peste problemele legate de performanță și să ajung la ce are jocul de oferit, dar tot nu pot privi cu ochi buni un joc ce îi pune probleme unui calculator cu șase giga de RAM, un procesor i7 vârf de gamă și o placă video de douăzeci de milioane de lei. Căci, cu toate că este jucabil, nu rulează fără sacadări. Dimpotrivă, sunt momente în care frame rate-ul coboară și sub douăzeci de fps.

Așa că, celor care încă nu au încercat jocul și doresc să îl cumpere le recomand să fie foarte conștienți de configurația calculatorului și să nu înjure ca ciolan după ce dau patruzeci de euro pe el.

Am devorat primul King Arthur The Roleplaying Game în câteva zile. Am plâns când am dat nas în nas cu unitățile Unseelle și am râs când am putut și eu să le folosesc. M-am bucurat enorm de acel joc, așa

REGELE ARTHUR zis și Nănașul

Se presupune că regele Arthur ar fi trăit d-adevăratelea și a fost văr cu Duncan MacLeod, dar cu mult mai în vârstă. Și-a făcut pentru prima oară apariția în comitatul englezesc la începutul secolului al doilea Le.n., când un grup de orci și vreo două cete mai mici de hobbiți s-au apucat să își împartă între ei averea unei mici familii de celți strămutați din ceea ce urma să fie peste mulți ani Perth-ul. La prima sa apariție, Arthur nu a fost chiar cel cunoscut din legendele erei următoare, dar s-a descurcat și atunci onorabil. Și orci, și hobbiți, dar și oamșarii au plecat mulțumiți pe drumurile lor, după ce Arthur le-a mediat problema pământului în mod echitabil. Tot atunci s-a întâlnit și cu Merlin, dar despre el în oglinda următoare.

Apoi a venit era următoare, în care Arthur a devenit Regele Arthur, a luat Camelotul în regim de administrație și s-a înconjurat cu diferiți cavaleri, care mai de mai pricepuți în ale administrației. Nici unul dintre ei nu era mare sculă pe basculă înainte de a veni Arthur la putere, dar majoritatea îl erau fini. De aceea era și alintat de către apropiați ca Nănașul sau Rică Arturică.



că va dați seama că de-abia am așteptat să mă joc și King Arthur 2. Eram curios ce mai face Arthur și cu cine se mai bate, dacă Merlin mai e măgar sau nu... știți voi, chestii d-astea de la curtea regală.

Dar iată că, deși jocul poartă tot numele Regelui Arthur, eroul principal nu mai este el, ci fiul său, William

ajuns să fie unul dintre fericiiți ce pot juca King Arthur 2 cu setări decente, la o rezoluție rezonabilă și cu un frame rate ce nu îți defragmentează retina. Cu toate că jocul are la cerințe minime listat un calculator ce nu este deloc un vis pentru foarte mulți dintre noi, realitatea





MERLIN zis și Marele Mic

Pentru Nănașul împărtea dreptate la temelia Perthului, unde orci, hobiții și oamenii se pănuiau pentru o palmă de pământ destelenit, Merlin făcea și el parte dintre năpăstuții aflați în conflict. El se afla în tabăra hobiților, dar nu prea își găsea locul printre aceștia deoarece suferea de gigantism, fiind de talia unui om în toată firea. De când era mic, era mare, iar hobiții, ca orice om mic de înălțime, erau răi de gură. Așa că Merlin era ciuca bățăilor, mai ales că era mai blând din fire și nu răspundea provocărilor decât prin zimbet. Prin urmare, pitocoșii l-au batjocorit cu numele de Marele Bland. Când Merlin s-a făcut mare, singurii cu care se înțelegea erau copiii hobiților și, ca totuși să fie în regulă pe hârtie și să poată petrece mult timp împreună cu cei mai mici mici, Merlin a intrat în show business și s-a făcut magician. Era marea atracție a zilelor de naștere, deoarece nimeni nu scotea mai mulți iepuri ca el din pălărie și nimeni nu făcea animale de baloane mai pline de viață ca Merlin.

Dar, la un moment dat, plictisit și scărbrit de mizenie din show business, Merlin a plecat cu o forță milițienească hobițiană să recupereze o bucată de pământ din Shire, ce acum era contestată atât de orci, cât și de oameni. Acolo «a întâlnit cu Nănașul, care a fost primul suflet ce nu s-a uitat la Merlin ca la un fleak, așa că au devenit prieteni la cataramă.

Tot Arthur l-a învățat pe Merlin să poarte robe lungi până în pământ, ca să-și ascundă zestia picioarelor păroase de hobiț

pentru a se putea ascunde liniștit printre oameni.

Pendragon. Cel de la Paradox și Neocore au trecut dincolo de povestea cunoscută a lui Arthur și a sabiei sale magice, la momentele în care Arthur a primit cadou un șș și în spate, cavalerii Mesei Rotunde s-au împrăștiat care pe unde a văzut cu ochii, iar întreg regatul se face bucățele. Arthur zace din ce în ce mai beteag într-un pat, iar Billie, tânărul Pendragon, pleacă în căutarea lui Merlin, pentru a vedea dacă acesta poate face ceva magie doftoricească.

Din nefericire, povestea nu prea contează în KA2, este prea puțin prezentată în spirit pentru a te face într-adevăr să simți că ești acolo. De multe ori, ești atât de prins în quest-urile secundare, în bătăliile pe care le duci pe toată harta și de deciziile economice pe care trebuie să le iei, încât uiji, de fapt, care este scopul jocului. Ah! trebuie să îl găsești pe Merlin, care

are leacul miraculos. Buuni!

O bună parte a jocului se petrece pe harta mare, cea pe care te plimbi cu unitățile pentru a ajunge într-un comitat în altul. Aici cucerești orașe și sătucuri mai mult sau mai puțin importante, aici faci sau rupi alianțe și aici faci multe dintre quest-urile ce nu necesită cafeală.

Căci da, deși nu simți nicidecum că faci parte din familia lui Pendragon, iar scopul tău este de a face ca întreaga hartă să albească aceeași culoare, cam la fiecare anotimp, pe hartă apar ca diaperile diferite quest-uri ce se rezolvă printr-un click fest generic. Fiecare dintre aceste quest-uri este o mini aventură ce are loc în mod text, iar în funcție de alegerile tale vei primi diferite recompense. În principiu, ai vrea să treci prin ele și să alegi aleatoriu opțiunile puse la dispoziție, doar pentru a trece mai departe și a ajunge unde vrei, de fapt, cu adevărat să





ajungi – în luptă. Dar trebuie să fi atent ce alegi, deoarece, la fel ca în KA1, câștigi reputație cu creștinii sau cu druzii și devii tiran sau un monarh luminat. Asta te ajută în a debloca unități speciale fiecărei facțiuni, fără de care mai încolo nu prea te poți descurca. Astfel, trebuie să fi atent ca alegerile tale de acum să nu le anuleze pe cele făcute în quest-ul trecut.

Tot în funcție de facțiunea pe care o alegi să o reprezinti, mai ai acces și la diferite acțiuni în panoul de diplomatie al jocului, dar este atât de irelevant, căci poți termina jocul și fără să îl deschizi. Nu seamănă deloc cu Crusader King la capitolul diplomatie.

Ca să nu o mai lungesc atâta, vă spun exact ceea ce contează. Dacă te descurci în luptă, poți termina jocul chiar dacă ești cel mai prost diplomat. Căci, deși, după cum am spus, petreci tare multă vreme pe harta strategică, jocul se dezlănțește doar când intri pe câmpul de luptă.

Foarte asemănător pe câmpul de luptă cu Total

LANCELOT zis și Marinaru'

Deși un personaj îndrăgit al legendelor cu Rică, Lancelot a apărut destul de târziu în plan, deoarece se pare că și-a petrecut tinerețea pribegind prin lume, ciușându-și norocul. La fiecare suetă, priveghi sau băută înainte de o luptă, Lancelot scâpă niște rom pe gât și povestea cui stătea să-l asculte aventuri de pe toate mările și oceanele pământului. De aceea, cavalerii mesei rotunde îl mai necăjeau poreclindu-l Marinarul, dar numai când era trolitat bine, bine, căci era lute la mârle și degrabă vărsătoriu de sânge. Lancelot era cel mai viteaz dintre toți cavalerii lui Arthur și de aceea era primul în luptă. Iar pentru că era primul în luptă, era și cel care primea cele mai multe lovituri în țeastă de la inamici, motiv pentru care, la un moment dat, a luat-o un pic pe arătură și a călcat urât de tot pe bec. A atentat la fructul interzis. La creștea lui Guinevere.

Poate mulți dintre voi au auzit pe la școală, pe la televizor sau prin spatele blocului, de la vreun tociar, despre Marea Schismă și cum că ar avea ceva legătură cu biserică și cu Doamne-Doamne. Minciuni, Marea Schismă a avut loc când Regele Arthur a aflat de la prietenii că Marinaru' s-a repezit cu poftă pirateriești să-l jefuiască nevasta de Inocență. Atunci s-a rupt lumea-n două și s-a schismat legătura între cel dol. Noroc că, după vreo două aspirine și o noapte bună de somn, Lancelot a realizat ce a făcut, și-a cerut scuze în primul rând silei, iar apoi părinților miresii și apropiatilor acestora și a plecat urgent cu vagonul de cinci spre Indii, unde a inventat osul de mentă.





GUINEVERE

zisă și Lumina Ochilor Lui

[illegible]

Un exemplu tipic de poezie de disonantă modernă, în sensul hermetic de la tara de papir, prezintă acestor cititorilor, în ediția argotului literar de inspirație originală, dar înrudit prin limbaj cu faurii literari, înaltul nivel poetic, putând fi citit ca un poem de calitate pe care a scrisut în prima versiune a poemului de dragoste ca între două și a lui. Căci, de asemenea, un

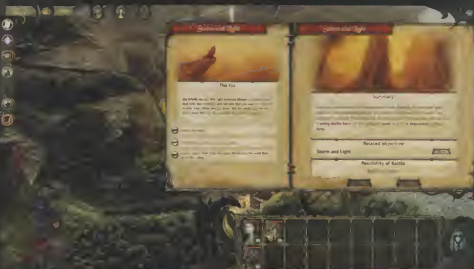
Amintindu-mi acum în cealaltă viață, evident că
am fost foarte furtiv. Am prins-o pe frate-meu
peste o grădă înmestelegându-se cu o doamnă
pe lângă un candelabru. Măsurându-mă cu ochii
pe la lucrurile mele, am spus că sunt doamna
și că gelozia de la început a fost din cauza
să nu are altceva de făcut decât să se uite pe
doamna și să angajeze un bărbat pentru a
lege și să dezlege.

War-ul, King Arthur 2 strălucește și în același timp face niște prostii mari cât casa. Arată absolut bestial, dar, pentru cei care vin obișnuiți din Total War cu un control total asupra unităților, cu posibilitatea de a le aranja pe rânduri și coloane după cum vor și de a le controla la perfecție ca un adevărat general, KA2 va fi un cosmar la început.

După ce ai prins însă spîlul, începi să te distrezi pe câmpul de comandă, mai ales după prima jumătate a jocului, când ajungi să controlezi unități cu adevărat spectaculoase, ca demoni sau arhangheli înaripăți, ilcantropi, gargol, giganți și tot felul de astfel de asemenea lighioane de poveste pe care jocurile ca Total War le-a ignorat pentru realismul istoric. Dar dacă ești la fel ca mine, te va dura înima să renunți la una dintre unitățile tale vecherane, pentru a trece pe ceva nou și înolosit. Eu unul sunt maniac cu perfecțiunea pe câmpul de luptă și cu a pierde cădă mai puțin soldați. După cum vești vedea din imaginile atașate articolului, am reușit chiar performanța de a nu pierde nici un soldat, în timp ce înamicul a pierdut sore două mii. Asta că, unitățile

mele au crescut de-a lungul timpului odată cu eroul și sunt dezvoltate la maximum. Ca urmare, iată greutatea deciziei de a renunța la ele, pentru a lua o alta, care în momentul respectiv este mai slabă. Plus că este și problema obșnului.

Când au lansat primul King Arthur, lumea se dădea de ceasul morții că jocul este mult prea greu în luptă. Era într-adevăr greu, dar era o provocare căreia dacă nu îi puteai ține piept, treceai jocul pe easy. Iar atunci era easy. După toate aceste plângeri, producătorii au lăsat ștacheta să cadă rău de tot, iar jocul pe normal nu îți pune nici un fel de probleme. Dacă treci în schimb pe hard, jocul devine frustrant. Nu pentru că AI-ul devine brusc un adevărat ninja pe terenul de luptă, ci pentru că unitățile aduse devin mult mai rele și mai greu de dat jos. Astfel, tactica AI-ului este aceeași, iar a ta trebuie să se modifice doar pentru a contracara boost-ul de hp și damage, iar



asta o faci prin unitățile ranged, care, la fel ca în orice joc de genul, sunt cele mai overpowered unități disponibile.

Dacă tot vorbim despre unități, să vorbim un pic despre erol. La fel ca în primul joc, eroli sunt de trei tipuri: sage, warlord și champion. Adică, un fel de vrăjitor, un fel de super războinic de aproape și un fel de unitate de suport. Dar, dintre toți, vrăjitorul este de departe cel mai periculos. Din primul moment în care pomești jocul și până în ultimul, vrăjitorul este cel care îți câștigă lupta. Este chiar nedrept de cât de overpowered este acest erou. Au fost hărți pe care am curățat armate întregi doar cu eroul sage. Dar de asta este de

vină și AI-ul, care este muci. Să explic. Hărțile se reciclează destul de des. Foarte des, vei lupta pe aceeași hartă de la o trecătoare din munți. Inamicul apără, tu atacă. Inamicul se baricadează bine de tot pe marginea trecătorii, iar tu, dacă ești doborât, ar trebui să treci prin furcile caudine. Doar că tu nu ești doborât, dar AI-ul este. Așa că înalțezi cu eroul mag, a cărui rază pe vrăjii este cu muult mai mare decât a unităților ranged ale inamicului și începi să-l toci. AI-ul nu atacă, stăruind în hotărârea sa dementă de a te atrage în ambuscadă. Doar că, după cinci minute, întreaga sa armată este hrănă la viermi, iar ai tăi stau liniștiți la un grătar în vale.

Având în vedere că jocul nu este făcut să aibă și multiplayer, unitățile nu sunt deloc echilibrate, iar strategia câștigătoare nu este numai una. Totul ține de modul de joc preferat. Îți place să dai cu măciuca? Nici o problemă, o poți face și poți câștiga lupta și așa, doar că să fi pregătit să pierzi multe unități în lupta de aproape. Vrei să mergi pe minimum de pierderi? Folosește unitățile ranged și ambuscadele arcașilor combinate cu slow-ul dat de miliardul de vrăji aflate la dispoziție.

Păcat că nu are multiplayer. Ar fi fost cu totul și cu totul alt joc.

Koniec



VERDICT

LEVEL

+

- unități magice spectaculoase
- grafică
- controlul unităților
- foarte prost optimizat
- preu ușor pe Normal, prea dificil pe Hard

PE SCURT:

Cu toate că are multe probleme legate de controlul exagerat, problema AI-ului și posibilitățile de hărta strategică, merită să se joace. Nu poți spune de la King Arthur, pentru că are o hărta totală. Pentru logica normală de joc, pentru strategia puțină de joc și pentru un joc de legendă cu care am putut să ne bucurăm, din nou totală. King Arthur.

6.5

Gen: TTS Production / Home Games Distribution / Paradox Interactive

Ofertant: www.paradoxinteractive.com / OUI-LINE

CERINTE MINIME:

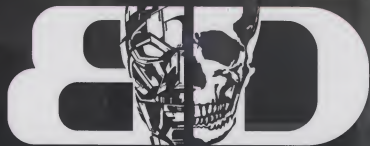
Procesor: Core 2 Duo / Memorie: 2GB RAM / Video: GeForce 4400 / OS: Windows XP

ALTERNATIVA TOTAL WAR: SHOGUN 2

De ce 2-ul? Pentru că este cel mai nou. Pentru că are cel mai bun AI. Pentru că este cel mai bun al seriei și pentru că, dacă îți place stilul, dar nu King Arthur 2, sigur o să îți placă Shogun 2.

REVIEW

PS3 X360



BINARY DOMAIN™

CHIRI SI ROE



Orice fan al literaturii SF este familiar cu ideea înlocuirii forței de muncă umane cu roboți. Unele care nu ar obosi niciodată, ar îndeplini sarcinile cu precizie și în cel mai scurt timp posibil în scopul creșterii calității și productivității. Probabil că în viitor, în cazul în care populația Pământului ar scădea drastic, aceasta va fi o soluție. Dar oare ce s-ar întâmpla dacă s-ar merge și mai departe, dacă lăsam în seama roboților chiar și posibilitatea de a decide ce este mai bine pentru omenire și ce nu? Cum ar fi dacă la un moment dat acei roboți ar deveni conștienți de sine și ar ajunge la concluzia că cea mai bună soluție de a stopa numărul alarmant de decese din rândul populației umane este conservarea ei în borcane? Sau

și mai grav, roboții s-ar pot răscula. Povestile cu roboți au fascinat și vor continua să fascineze oamenii de știință și fanii SF în egală măsură, iar literatura și filmele de profil vor continua să imagineze noi și noi scenarii, chiar dacă de multe ori apocaliptice. Dar nici industria jocurilor nu s-a lăsat mai prejos, la baza lui Binary Domain, de exemplu, stând un scenariu care exploatează cu măiestrie tema interacțiunii dintre oameni, roboți și moralitate. Vorbim însă despre un titlu pe care nici măcar nu l-aș fi băgat în seamă la această oră, dacă nu ar fi fost un trailer vizionat în urmă cu câteva luni din greșală. Mai mult, filmulețul nu mi-a trezit deloc interesul pentru joc, pentru simplul motiv că secvențele trimiteau cu gândul la un shooter de duzină și cam atât.

BOBII VISERAZA



Însă tocmai când credeam că n-o să am nimic cu adevărat deosebit de așteptat cu înfrigurare în 2012, oamenii de la SEGA au pus ceva mai mult suflet în promovarea jocului înainte de lansare, iar eu am întrezărit pentru întâia oară o adevărată comoară narativă ascunsă în spațiile unui shooter aparent de duzină. Prin urmare, am început să-l urmăresc îndeaproape, iar la scurt timp după lansare m-am pricopsit cu el în brațe. Lucky me!

I, Robot?!

Acțiunea din Binary Domain se petrece într-un viitor nu foarte îndepărtat în care zonele suprapopulate de pe Pământ au fost măturate de ape. Cei care au supraviețuit potopului au reclădit apoi orașele pierdute pe ruinele celor vechi, iar operațiunile au durat relativ puțin timp, mulțumită roboților care avansaseră de fapt până la stadiul în care puteau executa majoritatea îndelungărilor umane. Puțini știu însă că roboții avansaseră de fapt până la stadiul în care înfățișarea și comportamentul lor puteau fi cît se poate de umane, umblând printre oameni asemenea unor cetățeni obișnuiți, fără a putea fi deosebiți. Celor puțini, li sunt cunoscuți sub denumirea de Hollow Children (copii fără suflet) și nîd chiar ei nu conștientizează că sunt roboți.

Construirea roboților umanoizi cu conștiință de sine este însă interzisă de către Convenția de la New Geneva, care nu întărește să trimită o echipă specială multinațională alcătuită din soldați de elită, pentru a le elimina creatorii. Dan Marshal, eroul din postura cărui participăm la evenimentele din joc, este tocmai un ast-



fel de soldat, membru al unei echipe speciale americane ce are drept obiectiv infiltrarea într-o companie japoneză specializată în fabricarea de roboți. Compania se numește Amada, iar omul din fruntea ei trebuie capturat și interogtat imediat pentru a se afla adevărul despre mașinăriile cu înfățișare umană care au speriat Vestul, dar mai ales scopul lor.

V-ați prins deja că Binary Domain are foarte multe în comun cu filmele SF, mai ales cu cele care explozează groaza ce-l cuprinde pe subiect atunci când constată că nu este ceea ce credea că e. Ideea în sine nu este nouă (vezi Animatrix, capitolul The Second





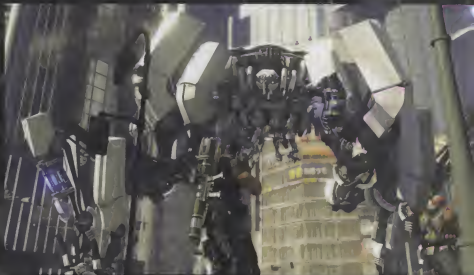
Renaissance sau serialul TV Battlestar Galactica), însă Binary Domain are propria sa poveste despre roboți și relațiile lor cu oamenii, scrisă și spusă extrem de bine mai ales prin intermediul unor scene memorabile. Dar mai întâi să ne luăm la trântă cu roboții.

Contact

Din punct de vedere al gameplay-ului, Binary Domain este un joc de acțiune, un shooter a cărei campanie solo poate fi experimentată pe trei niveluri de dificultate, iar checkpoint-urile sunt dese și bine plasate. Pe nivel mediu de dificultate, inamicii se descurcă bine în a flanca și organiza atacuri și rămân abordabili de la un capăt la celălalt al jocului, dar fără a deveni plictisitori, deoarece tocmai faptul că te iei de guler cu niște roboți deschide o mulțime de posibilități. De exemplu, dacă ai rețezit picioarele unui robot umanoid, acesta va continua să atace târâș și chiar să te la prin surprindere dacă nu ești atent, încolăcindu-și brațele în jurul tău și strângând cu putere. Îi poți chiar și decapita, iar el vor continua să tragă ca bezmeticii în toate direcțiile, măcelărindu-se între ei, fapt ce m-a încurajat să le ținesc din ce în ce mai des capetele, doar pentru a mă amuza pe seama lor.

Dar roboții umanoizi, deși majoritari, nu sunt singurele specimene combinate, existând o mulțime de variante mult mai bine înarmate și blinde, inclusiv roboți dotați cu scuturi, dar și replici enervante ale unor glândi care se lipeșc de tine și fac bum. Există până și roboți-ninja, care se mișcă cu iuteala fulgerului și se cațără pe pereți, dar cele mai multe amintiri rămân legate de întâlnirile cu boșii. Sunt incredibil de spectaculoa-

se, mastodontii venindu-ți în întâmpinare echipați cu arma puternică, cum ar fi lansatoare de rachete ghidate prin laser, ce pot fi lansate în salve de câte zece, și mitraliere monstruoase. Luptele împotriva lor sunt deseori solicitante, fiind necesară lovirea cu precizie a unor puncte slabe, pentru că apoi să le exploatezi în avantajul tău. Într-o astfel de luptă am fost nevoit să urc pe acoperișul unei clădiri, să mă arunc de pe ea în spina-re a unui robot înalt cât patru etaje și să ținesc o zonă mai puțin protejată de pe capul acestuia. În tot acest timp namila se zbătea, iar eu nu știam de ce să mă mai țin ca să-mi păstrez echilibrul. Iar asta avea să fie doar începutul.



Girls
Battle

mediul headset-ului, numărul de cuvinte și fraze pe care le recunoaște și acceptă jocul fiind impresionant. Din păcate însă, nu am avut un headset la dispoziție și a trebuit să mă mulțumesc cu împărțirea replicilor din butoane.

Cert este că odată ce ai pus mâna pe Binary Domain, cu greu îți mai poți lăsa din mână. Povestea este captivantă, iar

modul de date), Operation (una dintre echipe apără un obiectiv, iar cealaltă se zbate să-l arunce în aer) și Demolition (fiecare echipă încearcă să distrugă obiectivele celeilalte simultan). Nimic cu adevărat original, însă multiplayer-ul are meritul de a prelungi substanțial viața jocului după terminarea campaniei solo.

Din nefericire, campania solo nu poate fi jucată și în co-op, pentru pasionați existând doar un mod Invasion, în care patru jucători trebuie să supraviețuiască unui număr însemnat de atacuri în valuri ale roboților. Din nou, nimic cu nou, însă măcar avem parte de mai multă varietate, dată de diversitatea hărților.

Măcel

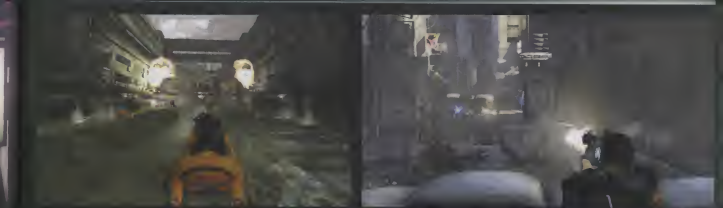
Cei care au jucat jocuri din seria Gears of War, nu vor avea probleme în a se acomoda imediat cu sistemul de joc. Te poți adăposti cu ușurință și nătrătești după ziduri, baricade și autoturisme pentru a te feri de gloanțele inamicului și poți răspunde cu aceeași monedă imediat după ce acesta a băgat, la rândul lui, capul la cutie. Este mai dificil în cazul roboților care te împoacă cu gloanțe din aer, bătăind pe deasupra ta cu ajutorul unor drone „Joben” (chiar așa arată), situație în care este mai ușor să nimeresti drona decât încălțătura care se bălăngăne sub ea, rezultatul fiind același.

gamplay-ul foarte variat, având la bază un sistem de cover similar celui din Gears of War. Acțiunea este continuă, purtându-te de la un măcel la altul printre clădiri, în interiorul acestora și pe șosele, surprinzându-te când trăgând în urmăritori de pe capota unei mașini, când zburdând cu jet ski-ul prin catacombele orașului, iar lista ar putea continua. În Binary Domain nu ai timp să te plictisești.

În afara campaniei solo, există o serie de moduri de joc în multiplayer, cum ar fi clasicele Free For All și Team Deathmatch, Domain Control (ce presupune capturarea unor obiective și menținerea lor cât mai mult timp posibil), Team Survival (ultima echipă rămasă în picioare câștigă), Data Capture (un fel de CTF, însă steagul este înlocuit cu un

Adeese, pentru a „echilibra” raportul de forțe, Marshal luptă alături de câțiva camarazi, fiecare cu propria lui specializare ce poate fi extrem de utilă în anumite situații. Astfel, dintre cei șase membrii ai echipei multinaționale, poți alege doar doi la începutul fiecărei misiuni, neexistând apoi posibilitatea de a-i schimba cu alții mai potrivit într-o situație ulterioară. Prin urmare, trebuie să alegi cu atenție, pentru că nu știi exact care îți va fi mai util în următoarea misiune, iar omul potrivit la momentul potrivit îți poate face munca mai ușoară. Fără el, poate că misiunea este mai palpatantă, însă vă asigur că, indiferent ce ați alege, satisfacțiile sunt garantate.

Un aspect oarecum unic îl reprezintă faptul că îți permițe să comunici cu camarazii din echipă prin inter-



De la adăpost, eroul poate trage și orbește peste obstacolul în spatele căruia s-a ascuns, pentru a liniști puțin apele de partea ei alaltă a baricadei, suficient cât să punem la cale o mică strategie de evadare din strânsor. În plus, pușca de asalt dispune de un al doilea mod de foc, o minge energetică care îi poate da adversarul pe spate sau înlătura diverse dărâmturi din cale.

Dacă ești pus la pământ, poți folosi unul dintre pachetele de sănătate din dotare pentru a te resuscita singur, iar dacă nu ai așa ceva, unul dintre camarazi și-gur te va ajuta, cu condiția să deșină așa ceva. La rândul tău, poți face același lucru pentru ei, însă mare atenție cum drămuiești pachetele, pentru că moartea oricărui membru al echipei echivalează cu întoarcerea la ultimul punct de salvare.

Arma principală din dotare poate fi schimbată oricând cu alta, lăsată în urmă de unul dintre adversarii pe care tocmai l-ai răpus, de unde rezultă că muniția nu este o problemă. Similar modelului din Gears of War, celelalte trei sloturi dedicate armelor tale sunt ocupate de un pistol, grenade și orice alt tip de armă de care te împiedici pe stradă.

Principala armă a lui Dan, precum și cele ale camarazilor săi, poate fi îmbunătățită la diverse stații presărate prin joc, aceste magazine ocupându-se cu comercializarea lor în schimbul punctelor pe care le dobândești tocând roboți. Astfel, poți crește eficiența și puterea de foc. Din același loc mai poți fi cumpărate pachete de sănătate, muniție și nanomașini, care sporesc abilitățile eroului și oamenilor săi din subordine.

Le poți ordona camarazilor să atace sau să se așvânte cu capul înainte, iar apoi îi poți recompensa cu complimente dacă au făcut treabă bună și astfel ajungem la un alt aspect interesant - nivelul de încredere (Trust) al



camarazilor în tine, pe care o câștigi încurajându-l, purtând dialoguri cu el și răspunzându-le într-un anumit fel la întrebări. Încrederea poate să scadă însă dacă, de exemplu, le răspunzi urât sau tragi din greșală în el. Cu cât este mai mare încrederea lor în tine, cu atât mai mari vor fi șansele ca ei să îți execute ordinele în tokul luptei, iar o încredere foarte mare poate influența chiar și unele cutscene-uri, precum și o serie de elemente din final.

Love Them Robots!

Încheli prin a încerca să vă conving că grafica din Binary Domain este în ton cu producțiile cu care se bate, personajele sunt expresive și foarte atent modelate. La rândul lor, nivelurile sunt variate, iar roboțimea cu care

te confrunți poate da dovadă de multă pricepere în a te flanca eficient, uneori cu foarte mare rezecțiune. Și să nu uităm de aparițiile fenomenale ale unora dintre cele mai impresionante arături cu care mi-a fost dat să mă confrunt vreodată într-un joc, coloși de metal parcă desprinși dintr-un Olimp al zeilor roboților, pe care n-o să-i uit niciodată.

Așadar, Studiourile Yakuza mi-au oferit o experiență fascinantă, dar tare mi-e teamă că jocul va fi trecut ușor cu vederea de titluri mult mai intens promovate și cu a căror lansare s-a intersectat când a ieșit pe piață. Și n-ar fi cinstit, pentru că Binary Domain își merita cu vârf și îndesat propria franciză. Long Live Japan!

KIMO



VERDICT LEVEL

- ▶ roboți interesanți, impresionanți și îndrăgitori
- ▶ escape dramaticuri și acțiune robotizată la un nivel înalt
- ▶ explorarea cu rezonanță a unui univers
- ▶ interacțiunea cu membrii echipei combinate de AI și funcționarii întreprinderii care trăiesc
- ▶ campania nu poate fi jucată în co-op

PE SCURT:

Dacă veți prefera acțiunea, poveștile cu roboți și interacțiunile pe care o lăsați să se desfășoare în jurul vostru, atunci Binary Domain nu este pentru voi. În plus, jocurile de acțiune cu roboți din Binary Domain sunt adesea impresionante, dar și roboți în sine. Alina de la Yakuza, Nintendo.

9

Scenariu: Yakuza
Producător: Yakuza
Distribuitor: Yakuza

ALTERNATIVA RESIDENT EVIL 5

Scenariu: Yakuza de la Yakuza cu cadavre ambulante și obiecte unice
Foarte diferit ca gameplay, însă Resident Evil 5 poate fi jucat și în co-op.
În plus, e horror, dacă acesta poate fi considerat un plus.

Pe urmele banilor

PAYDAY THE HEIST

Înainte să mă joc Payday The Heist, toată afacerea asta a jefului de bănci mi se părea floare la ureche. Mă și vedeam, ca în filmele cu Al Capone, cu un papion la gât, un Tommy gun în mână și o floare la butonieră, intrând în BNR și urlând din toți bojocli: „Cine mișcă, mișcă-n brisă!”. Și eram convins că ar și merge.

Norocul meu că nu am încercat niciodată, căci, din ce văd acum în Payday, mi-ar fi făcut the popos arșice în doi timpi și trei mișcări. Se pare că nu e deloc ușor să te iei în piept cu întreaga poliție, cu FBI-ul și mai știu eu ce forțe SWAT, SEAL sau alte alea.

Filmele și măgarii de la Hollywood ne mint ca pe

ultimii fraieri; nu este de ajuns să ai un pistol și tupeu ca să reușești cel mai mare jaf din istorie. Oare există o „Carte a recordurilor” pentru cele mai mari ratări?

Stai în banca ta, nu în a altora

Unul dintre cele mai grele, dar și mai interesante jocuri ale prezentului, Payday The Heist te pune în papucii unuia din echipa de patru zevzeci ce au curajul să se la în piept cu forțele de ordine ale unui întreg oraș pentru niște măruri. Un joc pe care, dacă nu ai cu cine îl juca în coop, mai bine nu îl cumperi, că te enervezi. Payday a reușit să mă țină în priză în mare parte a unui week-end, alături de Zukuf, ciolan și un pic de Caleb. Apropos, dacă nu ai făcut rubeolă când erai mic, să nu-ți citiți articolele lui Caleb de luna asta, că e posibil să vă umpleți de bubite.

Fără nici un fel de introducere în poveste, fără nici un fel de explicații sau justificări, Payday pomeste cu tine în fața unei bănci, pregătit sufleteste să omori tot ce are pistol în mână și să furi tot ce merită. Jocul este, de la cap la coadă, acțiune pur sânge, fără să te lase să îți





tragi vreun pic răsuflarea, fără să îți clătești privirile cu gagicile, se pare, omniprezente în filmele cu mari jafuri și fără să te scârbești de accentele italo-americane ale mafiei la fel de omniprezente. Un joc cu bandiți care sunt orice altceva decât italieni. Slavă Domnului.

Payday nu are o poveste. Este doar povestea a patru criminali (Dallas, Hoxton, Chains și Wolf) ce trebuie să ducă la bun sfârșit șase misiuni. Majoritatea lor se învârt în jurul banilor, dar nu numai. Și o să vezi. Deși este un shooter, nu este un shooter în care tragi ca berbecul în tot ce mișcă. Aici trebuie să cauți ochii în cine tragi, căci, dacă nimeresti un mațe-fripte, coate-goale prins și el ca prostul între părțile beligerante, pierzi. Ce pierzi? Secunde. Da, secunde. Secunde foarte prețioase, deoarece acestea înseamnă o echipă de trei sau una de patru. În cazul în care unul sau mai mulți dintre cei patru

parteneri în ale crimei cad la datorie, poți să intri în tratative cu poliția pentru a face schimb de ostatici. Tu dai un civil pe care ai avut grijă să îl doșești bine, iar el îți dau înapoi prietenul/prietenii. Cu cât ai omorât mai mulți civili, cu atât mai mult vor dura negocierile și tu vei fi cu un om mai puțin.

Omul în minus contează enorm, căci jocul este unul dintre cele mai grele ce mi-a fost dat să joc în ultima vreme. În sfârșit o provocare. Nu este greu prin faptul că mori în doi timpi și trei mișcări. Nu, că îți la ceva vreme să dai colțul. Este greu prin faptul că polițiștii par că nu se mai termină și trimit valuri peste valuri să te îneco în gloanțe. Iar misiunile implică multă mișcare, multă așteptare, iar apoi multă mișcare din nou.

Una dintre misiunile mele preferate este cea în care te duci pe nu știu care pod, îl arunci în aer la mijloc



MARI JAFURI ALE VREMURILOR NOASTRE

2002, AEROPORTUL HEATHROW

Doi indivizi au reușit să fure 6,5 milioane de dolari de sub nasul vameșilor englezi fără ca aceștia să mearcă să prindă de veste. Cel doi hoțomani se pare că au beneficiat de ceva documente oficiale ce le-au permis accesul fără nici un fel de probleme prin aeroport. După ce au subtilizat valizele cu bani, au ieșit bine-mersi din aeroport, s-au suit într-o mașină ce purta însemnele British Airways și au dispărut ca măgarul în ceață. Mașina a fost găsită mai apoi incendiată pe marginea drumului, dar de bani, nici o urmă.



1963, JAFUL MARELUI TREN

Pe 8 august 1963, 15 indivizi cu mâna pe fețe au oprit trenul dintre Glasgow și Londra jucându-se cu semnalele luminoase ale căii ferate din Buckinghamshire. După ce l-au bumbăcit bine pe mecanicul locomotivei, au suțit 120 de saci de poștă ce conțineau 2,6 milioane de lire sterline în bancnote uzate. Poliția l-a prins nu mult după jaf, ascunși la ferma unuia dintre ei. Împreună, bandiții au primit sentințe ce au totalizat 300 de ani de pușcărie. Ronnie Biggs, unul dintre ei, a reușit să evadeze doi ani mai târziu și să fugă în Brazilia. Fără să lmi dau seama de ce, Biggs s-a întors din Brazilia în 2001 pentru a-și ispăși restul pedepsei.



1994, JAFUL DE LA CARLTON HOTEL

Conform Cartii Recordurilor, cel mai mare jaf de bijuterii de succes al zilelor noastre a fost cel de la hotelul Carlton din Carines, unde, în 1994, trei hoți au intrat cu pistoale automate, au tras câteva focuri în aer și s-au făcut dispăruți cu bijuterii în valoare de 30 de milioane de lire sterline. Bandiții au dat dovadă de atât de mult curaj și sânge rece încât nici nu au avut nevoie să se folosească de gloanțe adevărate, deoarece, la investigațiile ulterioare, s-a aflat că gloanțele trase erau gloanțe oarbe.

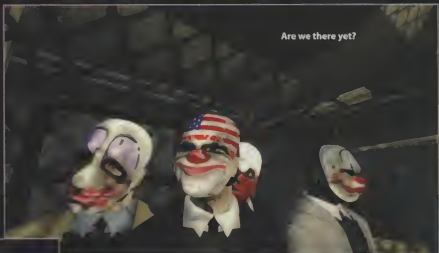




și ataci un convoi de mașini de la penitenciar ce transportă prizonieri. Treaba ta este să deschizi cu fierăstraie electrice patru autobuze ce transportă prizonieri și să îl găsești pe unul anume. Evident, tot timpul în care te aștepti ca fierăstraiele să taie blindajul mașinilor, polițiștii te călăresc de te ia naiba, iar tu trebuie să alergi de la un camion la altul pentru a repune în funcțiune unelele ce se blochează din timp în timp. După ce îl găsești pe chinsoz, traversezi tot podul, te urci pe un bloc aflat în construcție, îl așezi pe un scaun special, ridici un balon și aștepti avionul să vină să îl pescuască pe prizonierul salvat de tine. Iarși așteptare, în care trebuie să te ferești de gloanțele lunetiștilor și să respingi val după val de polițiști. Când în sfârșit apare avionul, ratează prima trecere și trebuie să mai aștepti o tură. Sună distractiv, nu? Nu e! Îți bubuie inima-n piept, partenerii tăi sunt cu ner-



Are we there yet?



vil la pământ și aproape ai rămas fără muniție. Dar la următoarea trecere avionul face ce trebuie, iar tu trebuie să cobori de pe bloc, să spargi blocada milițienească de la parter și să ajungi în capătul celălalt al podului, unde te așteaptă și pe tine salvarea. Totul contra timp. După ce termini această misiune, ai impresia că nimic nu îți poate sta în cale, dar promiți că nu vei mai face niciodată așa ceva. Bestial.

În funcție de cât de bine te descurci în cadrul misiunilor, vei crește în reputație. Cu cine, nu știi, dar este un

motiv să îți ofere upgrades pentru arme și echipament. Un altfel de creștere în nivel. Toate aceste upgrades par multe rău la număr și după ce am jucat destul din joc, am deblocat tare puține. Se pare că reputația se obține destul de greu. Heh... ca și în viața de zi cu zi.

Este unul dintre cele mai distractive jocuri pe care le-am jucat în ultimele luni. Arată spectaculos. Se comportă excelent și este GREU. Dacă vrei să te joci cu Alul în loc de partener uman, vei pierde mult din farmecul său, căci este dumbled down fenomenal față de momentele în care mal ai un prieten lângă tine. Dar este și ala o soluție când nu ai pe nimeni aproape cu care să împarți gloanțele.

Koniec



VERDICT LEVEL

- un joc distractiv care oferă o gamă largă de opțiuni de joc
- muniție complet dințită cu obiective
- ține de rămas
- Răspunsul este pozitiv
- Căderea este greu

PE SCURT:

Printr-un mecanism de cooperare acest joc nu trebuie să se repete din nou. Este mult mai ușor să îl înveți, dar îl vei înveți.

9

Scenariu: Producător: Distribuitor: ON-LINE

ALTERNATIVA LEFT 4 DEAD 2

Verdictul este pozitiv, dar după ce depășești la fel de provocator, 1402 puncte de dificultate care cauză în cel mai scurt timp cooperativ de joc. Dacă placi jocul, nu te poți plăcea cu prietenii la viața de zi cu zi, înțelegi că o viață de joc.

DEEP

BLACK

Reloaded

Jocuri de acțiune subacvatice, în speță shooter, nu apar atât de des pe cât aș vrea, drept pentru care, de fiecare când este anunțat câte unul, aștept cu nerăbdare să-l scufund. Iar Deep Black mi s-a părut și mai interesant cu cât vine din partea unui studio indie, care a găsit curajul să încerce apa cu un titlu ambicios și foarte complex la prima vedere. Însă de la ambiție până la a confirma este cale lungă, iar cei de la Biar nu s-au grăbit, însă momentul lansării s-a dovedit, până la urmă, ales greșit. Versiunea așa-zis finală a jocului, pe care eu am încercat-o în limba germană, a fost înțoarsă din drum pentru a fi finisată, și cum nu prea am dat pe la orele de germană, iar prima impresie pe care mi-a lăsat-o atunci Deep Black n-a fost una prea grozavă, m-am bucurat. Puțin timp după aceea, jocul a fost rebotezat Deep Black: Reloaded, iar producătorul a anunțat că nu vom mai avea parte de bug-uri supărătoare, ba chiar și AI-ul a fost mult îmbunătățit. Dar să vedem ce-a ieșit.

Indie la apă

Suntem în anul 2047, iar lumea este împărțită în trei facțiuni mari și late: United Federation of Godwana, (compusă din Africa, America de Sud, Sudul Asiei și Australia), Global Strategic Alliance (al călăușă din din America de Nord, Europa și Nordul Asiei) și o treia, compusă din corporații ce luptă pentru o bucată cât mai mare din planetă. În joc ne revine rolul lui Syrus Pierce, un mercenar tras pe dreapta care este chemat din nou la arme de către fostul său comandant, un tataie aflat în slujba uneia dintre marile corporații mondiale - Ishiguro-Himmel

Systems. Motivul: salvarea unor ostateci dintr-o bază marină teroristă, îndeplinirea misiunii cu succes putându-se solda chiar și cu o avansare. În realitate, ostatecii sunt pe nicăieri, iar Pierce constată pe propria piele ce înseamnă să te infiltrezi de unul singur într-una dintre bazele de cercetare ale unei corporații adverse, înțesată cu mercenari și drone mortale.

Pe uscat, ostilitățile se desfășoară după o rețetă acum clasică, eroul nostru căutând obstacole pentru a se feri de gloanțele inamicului și răspunzând cu aceeași monedă atunci când se iveau ocazia. Mai deosebit este modul în care se petrece acțiunea sub apă, unde gameplay-ul capătă o nouă dimensiune, iar Pierce se simte, în sfârșit, în elementul său. Ca și la suprafață, poate folosi diverse obstacole pentru a se ascunde în spatele lor, tranziția realizându-se prin mișcări fluide, aproape naturale, dar nu le folosește întotdeauna atât de bine cât te-ai aștepta, uitând diverse părți ale corpului expuse focului inamic. Astfel de probleme nu prea există pe uscat. Ba poate face chiar și tumble, rostogolindu-se de la un ascunzător la altul precum Marcus în Gears of War, dar într-un mod mai simplu, mai bățos, ca și când cei de la Epic Games n-ar fi inventat încă sistemul de cover perfect. Așa, așadar, este locul în care Deep Black strălucește într-o oarecare măsură, pentru că singurul lucru care îi iese cu adevărat bine este fizica apei, mai exact efectele ei asupra eroiului, animațiile veridice ale acestuia în timp ce se scaldă, bagă cutitul în drone și trage cu arma după alți scafandri. În general, aș zice că Deep Black arată foarte bine pentru un joc indie, în special la mare adâncime.

De ce nu prea?

Nu prea deoarce designul nivelurilor este repetitiv, luptele devin repede o rutină, dialogurile sunt forțate, iar povestea putea la fel de bine să nu existe, atât de inconsistentă este. În schimb, engine-ul pare potent și este o realizare mare pentru mâna de oameni care l-au dat naștere. Din punct de vedere tehnic nu prea greșește, iar incursiunile subacvatice s-ar putea să vă placă.

KIMO

VERDICT LEVEL



- Grafică
- Căderea înscăunării misiunii
- Povești în incipit promisiu
- Povești nelămurite și povestiri
- Gameplay amuzant și repetitiv

PE SCURT:

Deep Black: Reloaded poate fi văzut ca un experiment, întrucât de la care milie de oameni care l-a creat ar putea veni în vedere realizarea unui action shooter. În stadiul actual, jocul nu are grandoarea mediocră și bun, mai mult, conștientizarea că este un joc mai mult.

7

Titlu: Production: Distributor:

CERINTE MINIME: Windows 10 | Memoria

ALTERNATIVA SERIA GEARS OF WAR

Atât în jocurile care îl însoțesc, cât și în jocurile de cover este Deep Black și pe PC, în versiunea console. Este un joc de acțiune care l-a creat ar putea veni în vedere realizarea unui action shooter. În stadiul actual, jocul nu are grandoarea mediocră și bun, mai mult, conștientizarea că este un joc mai mult.



INSANE

S-a întors, mai furios!



Am botezat nivelul „Cocina”

VELOCITATE 50

1. 10
2. 15
3. 20
4. 25
5. 30
6. 35
7. 40
8. 45
9. 50
10. 55

AREE

1. 1
2. 2
3. 3
4. 4
5. 5



Pe vremea în care, dacă erai norocos și aveai destui prieteni pasionați și calculatoare, puteai să joci NFS split screen sau în rețea. Distracție garantată. Nu mai vorbesc de cel care ne-a întrerupt maratonul Diablo 2, vrăjindu-ne cu cele mai captivante curse off-road pe care le-am împărțit vreodată în multiplayer, adică Insane. Acum, jucăm pe internet de toate, dar trebuie mult noroc să găsești un titlu cu adevărat amuzant, iar modulul precum LAN sau split screen au devenit delicatase rare. Motiv pentru care succesul excelentului joc de curse, construit cu dragoste de aceiași oameni care s-au ocupat de Clutch, vine cum nu se poate mai bine să umple un gol de care nu s-au atins nici FlatOut, nici TrackMania sau vreun DIRT și pe care nu l-a putut satisface nici seria Motorstorm. Cum-necum, primul Insane, disponibil acum în mod meritoriu în „muzeul” GoG.com, a reușit să ne dea un amestec perfect între adrenalină specifică arcade și elemente de simulare fidcă, pe o desfășurare de trasee care te fac să te simți cu adevărat liber. Spre deosebire de catastrofalul FlatOut:



Magia CTF-ului



Buturuga mică, ce să faci... strică!

Ones and Destruction, Insane 2 reușește să modernizeze formula, aducând-o în prezent fără mari probleme. Rezultatul? Cu mic, cu mare. Indiferent că am avut contact cu serla sau nu, după o mulțime de ani, ne putem bucura de un joc de curse cu adevărat unic, care pune pe primul loc distracția pură. Mie unuia a reușit să-mi facă înima să bată mai tare, un compliment pe care nu-l pot face prea des unul racer contemporan.

Off-road ca la mama acasă

Libertatea totală pe care ți-o induce Insane 2 vine din felul în care sunt gândite hărțile. Nu tu șosele sau poteci clare, ci întinderi vaste, înfășurate pe sfere virtuale, care par să nu se mai sfârșescă mulțumită acestui truc al designerilor. Așa se face că surprizele pot apărea și după a treizecea parcurgere a aceleiași hărți, fiindcă ești pus să te lupți realmente cu terenul și nu poți memora efectiv fiecare dămb care te aruncă în decor sau poziția tuturor băltoarelor care încetinesc vehiculele cu garda mai joasă. Da, e frumos și că cele 18 vehicule de scos la tăvăleală sunt foarte diferite, fiecare cu propriile caracteristici și întrebunări optime, la comportamentul lor se schimbă în funcție de teren. Evident, alegerea cea mai bună depinde de specificul cursei și de particularitățile locației. Din plicare, Al-ul nu este fabulos, însă, în afara curselor mai convenționale și a evenimentelor

Knock-Out, asta contează mai puțin, fiindcă trebuie să te lupți în primul rând cu terenul și abia apoi cu agresivitatea binevenită a tovarășilor de plimbare. Insane 2 are cel mai distractiv Capture The Flag posibil, ca și înaltașul său, iar moduri precum Jamboree (checkpoint-uri aleatorii succesive), Gate Hunt sau Greed (colectarea unor pachete aruncate din balon înaintea celorlalți) sunt delicioase. Victoria e strânsă și la puncte, iar orice avantaj al mașinii folosite poate aduce în același timp vulnerabilitatea fatală.

Pe lângă simulacrul de campanie și modul Quick Race, poate fi jucat în split screen (necesită gamepad pentru jucători suplimentari) și chiar online, ceva care mi-a lipsit mult în cazul titlului anterior produs de Targem, anume Clutch. Din păcate, e cam pusă pe-aci, probabil fiindcă lumea e mult prea ocupată să joace

ar merita, fiindcă are multe de oferit.

Din păcate, interfața nu arată gradul de finisare și calitatea de care se bucură excelența grafică, iar coloana sonoră, deși decentă, riscă să devină repetitivă după o bucată de timp. Păcat, băieții știu ar merita o tură de fonduri serioase, fiindcă se pricep să facă lucruri distractive și mi-aș dori să văd un blockbuster semnat de ei.

Dincolo de orice mic defect, jocul se simte "fantastic și merită investiția, mai ales dacă așteți cu cine să-l butonați split screen din când în când. Cine știe, poate-l prindeți la vreo promoție și vă convingeți călăvia prieteni să vi se alăture, caz în care vă așteaptă nenumărate curse antrenante, măcel în deșert, drifturi spectaculoase pe zăpadă, tamponări în noroi, zboruri deasupra canoanelor și în general o doză mare de voie bună.

Calab



VERDICT LEVEL

➤ grafică de site mai, complexitate de sunet și muzică decente
➤ gameplay foarte distractiv, posibilități speciale multe
➤ mulțumire la fiecare sesiune de joc

➤ Al timpului, e mai captivant să te lupți cu terenul
➤ interfața neclară, în decalaj cu grafica superbă
➤ multiplayer-ul online, prea puțin popular, fără LAN

PE SCURT:

Extremă peep condimentat pentru tabla jocului, sunt juste lucruri de reținut. Insane 2 rămâne cel puțin la fel de amuzant precum versiunile anterioare și merită pe PC orice iubitor de distracție, de care te desprigi cu greu.

8.5

Gen: Pacer Producător: Targem Distribuitor: G1 Entertainment
Preț: 49.99 \$ / 29.99 € ON-LINE: necesar Algor: Realtime2

CERINTE MINIMALE:
Procesor: 600 MHz Memorie: 1 GB Video: GeForce 256 Radeon: 128 MB

ALTERNATIVA CLUTCH
Dacă nu vă desprăgiți să dați 10 euro pe cea mai bună dintr-o gamă de jocuri de curse, Insane 2 rămâne încă pe lista noastră pentru accelerarea de particule stivărilor simbiotice, vă veți distra cu altă producție semnată Targem.



CRUSADER KINGS II

De la Nistru pân' la Tisa,
tot vasalul plânsu-mi-s-a

Nu sunt un împătimit al strategiilor produse de Paradox. Am cochetat o vreme cu Europa Universalls 3, am fost umilit de Stalin în Hearts of Iron 3 (poate cea mai complexă strategie Paradox), am reușit să rezist vreo 10 minute în Victoria 2 și am butonat trecător câteva dintre titlurile lor mai vechi. Însă Crusader Kings a fost dragoste la prima vedere. O dragoste cu năbădăl, căci primul Crusader Kings nu e exact jocul alături de care să-ți pornești călătoria inițiativă în universul strategiilor Paradox. În retrospectivă, nu era un joc deosebit de complicat (însoară-te, fă copii, însoară-i, ține-ți vasalii în frâu, însoară-i și pe ei, și, dacă mai ai timp, extinde-ți domeniul și ju-poaie-l pe sânmanii plini de nevoi), dar manualul suspect, interfașa greoaie și, în general, lipsa de transparență au reușit să pună pe fugă destul de mulți amatori de strategii istorice. Mare păcat, deoarece Crusader Kings a fost un joc unic la acea vreme (de fapt, și acum e, nu cunosc un altul care să trateze același subiect), un „simulator” de dinastie cu elemente solide de RPG sau, pentru cei interesați mai mult de partea umană și mai puțin de cifrele reci și seci, o „telenovelă” istorică de mare calibru. Cu toate acestea, am strâns din dinți și, preț de câteva zile, am încercat să transform Bărbadul într-o mare putere europeană. Desigur, am eșuat lamentabil, dar am învățat trei lucruri importante. Unu: cine n-

are bătrâni, probabil nu va sfârși asasinat de ei. Doi: sângele apă nu se face, dar asta nu-l va împiedica pe frac-tu să-ți-l bea. Trei: așchia sare atât de aproape de trunchi, încât s-ar putea să te trezești cu ea în ochi.

Într-un final (când toate seriile Paradox, adică Europa Universalls, Hearts of Iron și Victoria, au ajuns cel puțin la numărul 2), suedezii s-au îndurat de sânmanul Crusader Kings și s-au hotărât să îl aducă la zi. După cum ați observat și singuri în ultimii câțiva ani, adusul asta la zi e o treabă deosebit de delicată, necesită multe resurse și sfârșește, în general, într-un shooter modern cu mult bloom. Din feridre, nu e și cazul jocurilor dezvoltate de Paradox (am câte ceva de comentat despre el ca distribuitor, „ahem” Sword of the Stars 2 „ahem”, dar asta e altă poveste). Nu intru în detalii, însă am observat de-a lungul timpului că un joc produs de Paradox Interactive (mai puțin Sengoku, care văd că a fost uitat) este, în general, o investiție deosebit de bună dacă guști cătuși de puțin genul, spre deosebire de zecile de „hituri” fire-and-forget aruncate pe piață de jucătorii mari. Suport îndelungat, expansion-uri consistente, într-un cuvânt, evoluție. Jucăți, de exemplu, Europa Universalls III, după care reluați-l cu cele patru add-on-uri (În Nomine, Napoleon's Ambition, Heir to the Throne și Divine Wind). E alt joc. Mai bogat, mai complex, mai interesant. Asta înseamnă evoluție, iar când un add-on





Paradox adaugă, repară sau îmbunătățește și câteva lucruri din jocul de bază, fiind siguri că le veți primi într-un patch gratuit. Cunoșcând acest bun obicei al oamenilor de la Paradox, e de la sine înțeles cât de entuziasmat am fost atunci când Crusader Kings 2 a fost anunțat oficial. Jocul chiar merită cu prisosință să fie adus la zi (din nou, prin „adus la zi” înțeleg o interfață intuitivă, mecanisme mai complexe, feedback sporit, mai multă diversitate și așa mai departe), și adus la zi a fost. În stilul Paradox.

Noi vrem pământ!

În buna tradiție Paradox, Crusader Kings 2 acoperă o perioadă de aproape patru secole, mai exact din 1066 (Invazia normandă) până în 1453 (căderea Constantinopolului și, implicit, a Imperiului Bizantin, eveniment care, din câte îmi amintesc de orele de istorie la care am reușit să ajung, a marcat sfârșitul Evului Mediu). Ai la dispoziție patru sute de ani pentru a-ți duce dinastia (ducatul sau comitetul, dacă nu ești prea ambițios) pe cele mai înalte culmi ale succesului și progresului tehnologic și cultural. Mai sus, defineam Crusader Kings ca un „simulator de dinastie”. Spre deosebire de alte strategii globale, unde, în cele mai multe cazuri, impersonezi o națiune/trib/facțiune/haită/hoardă, în Crusader Kings 2 intri în pielea unui nobil/monarh medieval alături de care, pe parcursul unei vieți naturale (50 de ani dacă sunteți norocoși sau mai puțin dacă asasinii trimiși de soție sunt norocoși), îți vei administra cum îți tu mai bine familia și bucuții-



ca de pământ dată de Dumnezeu (sau de seniorul feudal). În timp real. Cu pauză. La finalul unei vieți dolișoare de împliniri mărețe pe plan profesional și spiritual (cruciadeeee!), vei prelua moștenitorul regatului/feudei, iar povestea familiei tale va continua. Și tot așa, până în 1453, când îți se va lua jucăria, vei primi un scor și vei fi trimis la culcare. Sau în Europa Universalis 3, dacă indivizii care lucrează la o unealtă de transfer a save-ului din CK2 în EU3 vor avea succes. Atenție, lipsa unui moștenitor din propria-ți dinastie înseamnă Game Over, deci una dintre principalele tale ocupațiuni va fi să obții un moștenitor competent și să-l ții în viață

până vei fi chemat la Judecata de Apoi. Asta așa, pe scurt, căci în realitate lucrurile sunt destul de complicate, iar manualul nu le explică tocmai cum trebuie. Un sfat: nu vă bazați pe manual. Este o lectură deosebit de plăcută și amuzantă, dar informația transmisă lasă de dorit. Tutorialul în-game este un pas înainte și te învață conceptele de bază, dar pentru o înțelegere mai bună a mecanismelor de sub capota lui Crusader Kings, vă recomand excelentul ghid pe care îl puteți găsi pe forumul oficial (căutați topicul „In-depth Guide to CKII”, pornit de user-ul Meneth). Așa sunt de părere că ar trebui să aștepte un manual.





Gloriosul cărmaci

Așadar, să o luăm cu începutul, adică ce se întâmplă după fatidicul click pe Start Singleplayer. Ești pus în fața unei hărți mari a Europei, de unde va trebui să-ți alegi un personaj (neapărat creștin, din motive evidente, dar sper la un expansion care ne va permite să jucăm și cu un personaj musulman). Din câte am observat, puțini aleg ca dată de start orice an între 1066 și 1337, iar granițele și personajele se vor adapta. Cel mai chibzuit sigur vor descoperi câteva nepotriviri între istoria paradoxiană și cea reală, însă pentru cineva ca mine, care nu e doxă de istorie, dar a citit câte ceva la viața lui, Crusader Kings 2 respectă îndeajuns de mult adevărul istoric încât să nu-l acuz pe suedezii că au mințit poporul cu calculatorul. Deși producătorii nu o recomandă (intr-adevăr, jocul devine ceva mai greu dacă alegi un duce sau un conte), eu v-aș sfătui să nu săriți din prima la căma Imperialul Bizantin, de exemplu. Viața de împărat poate fi deosebit de frumoasă și sigur vă va plăcea ego-ul, însă lucrurile sunt mai interesante atunci când pornești de jos și îți croiești drum până în capătul lanțului trofic feudal. În plus, dar despre asta o să vă povestesc puțin mai încolo, dacă ești un individ care lubește intrigă de curte, altcuvă, „slim” jocul de pe poziția unui vasal ambițios, hotărât să-și însușească titlurile seniorului. Sau ale vasalului vecin.

Ok, v-ați ales personajul, ce urmează? Potopul. Un potop de cifre, dintre care cele mai importante sunt acelea care vă „construiesc” personajul. Căci, repet, Crusader



MINI AAR (AFTER ACTION REPORT)

Dacă Hoarda de Aur n-are nimic de obiectat, s-ar putea să revin (pe forum sau poate într-un număr viitor) cu o cronică detaliată a domniei lui Basarab I. Până atunci, cu riscul de a fi catalogat drept o petardă vizionistă de vreun patriot mai zelos, vă prezint pe scurt ascensiunea lui Ladislav I la tronul Ungariei și scurta sa carieră de cruciat, așa cum au fost înscrise în cronicile forumului Level.

Joc cu Ladislav I. N-am prea stat acasă, căci după câteva mecuri cu pecenegii (le-am luat Valahia cu japa în timp ce vânu’ Solomon, pe atunci rege al Ungariei, se războia cu ei, dracu’ ște de ce, iar cumaniile le gădălu puțin granițele), am pus ochii pe tronul Ungariei (lilil omul a domnit din 1077, eu am reușit să-l pun pe tron prin 1084 sau pe aproape). N-am simțit nevoia să mă îngrijesc de bunul mers al istoriei (câteodată parcă e mai fain să fi vasal decât să privești cum ți se destramă regatul, iar juma de familie completează împotriva ta), ci pur și simplu m-a enervat că jegul ăla de rege lmi lăsa la oaste cel mai valoros consilier și-l trimitea în ... așa ... cu satelitul, să moară în războaiele altora.

Gut. După ce mi-am făcut ordine în ograda (aka amenințat nevasta să-mi dea un moștenitor, altfel o trimit la tac-su, kaiser-ul, într-o valiză, intenținând un vasal care complota împotriva mea și asasinat un frate ambițios care-și lăcase piasa la coada pentru succesiune) și m-am asigurat că am destul bani încât să-mi

permit două bande de mercenari (n-am vrut să-mi su-par vasalii luându-le oamenii de la muncile câmpului), am considerat că a sosit vremea ca vânu’ Solomon să primescă o scrisorică. Dă-mi regatul, ori altfel... A ales „ori altfel”. Am făcut prezentările (vere, ăția-s mercenarii mei, mercenarii mei, ăsta-i vânu’ Jucăci-vă împreună, dar în llinște, că doarme prințul). După vre-un an jumătate de răzbel, vârlului l-a venit mîntea la cap și, din tăcuță stăpînitor, a devenit un umil vasal. Nevoinicul, în loc să fie mulțumit că are mai mult timp pentru familie, iar eu n-am 50 de gălbiori pentru un asasin, s-a retras pe domeniile lui în așteptarea unui moment propice pentru un come-back spectaculos, cu furci, coase și efecte speciale. Puțin mai târziu, când m-a mâncat undeva să-mi sărbătoresc nunta de argint în Țara Sfântă răspîndind cuvântul Evangheliei alături de cei 2400 de misionari maghiari, vânu’ Solomon și-a cerut regatul înapoi. Norocul lui, călî necredincioșii din Ascalon au refuzat să primească Vestea cea Bună și am fost nevoit să le-o arunc peste ziduri cu capatulă. Între timp, în Ungaria, vânu’ e în delir, singurul meu frate în viață (o problemă pe care o voi remedia cât de curînd) completează împotriva moștenitorului meu și tocmai am aflat că sunt pe cale să pierd o provincie din mijlocul Imperiului Bizantin de care habar nu aveam până nu mi-au așediat-o rebeli. Dar am pămînt lângă Ierusalim? Am. Mazel tov, Gyuril



Kings 2 pune accentul pe personaje și pe relațiile dintre ele. Fiecare omșor, oricît de mărunț și neînsemnat ar fi, din microcosmosul Crusader Kings, este descris de cinci atribute care influențează cam totul în joc. Diplomacy influențează relațiile dintre omul tău și restul personajelor din joc. Stewardship are un efect important asupra veniturilor din taxe. Martial arată cât de bine se descurcă personajul într-o luptă (atunci când este numit lider al unei armate). Intrigue influențează, printre altele, șansa de a asasina un rival (asasinatul e o unealtă foarte importantă în joc) sau de a fi asasinat. Learning... e Learning, atri-

but folositor în general clericilor. Acestea sunt cele cinci atribute vizibile. Ascunse, dar cu puteri neblănite, sunt Health și Fertility, dar nu cred că mai trebuie să vă spun la ce ajută. Oricum, ce trebuie să rețineți de aici este că sub capota lui Crusader Kings 2 colcăie cifrele. Nu e foarte încurajător pentru cel care se tem de ele, însă Paradox ne-a sărit în ajutor și, prin intermediul tooltip-urilor, pu-pa-le-ar-ta, ne oferă un feedback excelent. Astfel, dacă te interesează de ce opinia unui vasal despre tine este negativă, trebuie doar să poziționezi cursorul asupra valorii ei și vei putea admira în întreaga lui splendoare un tooltip în care sunt prezentați absolut toți factorii care o



influențează.

Lăsăm puțin cifrele să se odihnească și revenim la aspectele mai plăcute ale vieții de nobil medieval. Cum spunem puțin mai sus, prima ta grijă ar fi să-ți asiguri un moștenitor, căci fără cineva care să-ți ducă numele (și moșia) mai departe... Game Over. Așadar, îți vei căuta o soție. Fiindcă atributele și unele trăsături ale părinților pot fi moștenite de copii, e de la sine înțeles că soția trebuie aleasă cu grijă. În plus, dacă v-ai întrebare vreodată de ce toate casele regale din Europa sunt înrudite, dar n-ai avut curiozitatea să deschideți o carte, în Crusader Kings 2 aveți ocazia să aflați. O alianță în Crusader Kings nu înseamnă doar o strângere de mână și o bucată de hârtie, ci este întotdeauna pecetluită cu o căsătorie. Ai nevoie de sprijinul Kaiser-ului? Până nu-l spui, tată so-

cele mai multe cazuri, pe lângă domeniul personal vei primi și unul, doi sau mai mulți vasali. Cu pământurile lor cu tot. Că așa-i în feudalism. Probabil vei fi și tu vasalul cuiva, dar nu-ți face griji, ai 400 de ani la dispoziție să ajungi Tatăl lor, presupunând că ești un administrator abil. Cum îți conduci țărișoara sau micul ducat? Simpla, cu ajutorul legilor și al consiliului (format din cinci membri, fiecare poziție corespunde unui atribut din cele pomenite mai devreme).

Ca orice șef medieval, ai nevoie de două lucruri: bani și armate. În general, banii vin din taxe. Dacă pe domeniul tău ce produci, ala primești, problema se complică puțin când vine vorba de vasali. Ei, săracii, îți plătesc doar o parte (stabilită de tine prin lege) din taxele încasate de pe domeniile lor, iar suma se modifică în

crule", nu-l primești. Al un flu care stă degeaba? Însoară-l cu o prințesă, iar cuscul îți va deveni aliat. Ca să zic așa, alianțele sunt... „în familie”. Și dacă tot a venit vorba de căsătorii, „administrarea” familiei și a curtenilor e o ocupație foarte plăcută și deosebit de profitabilă pe termen lung. Membrii familiei și curtenii, atunci când nu-ți poartă sămbetele, sunt o resursă deosebit de importantă, nu vă sfîrși să profitați de ei.

Moșia

Buuun, ai rezolvat problema buțiției, e timpul să te ocupi de problemele moșiei. În

funcție de opinia lor despre tine. Un vasal care te place va plăti mai mult decât unul care te urăște. Episcopi (fiecăre comitat are trei holding-uri, dintre care unul sigur e o episcopie) catolici sunt și mai ticăloși. Plătesc taxe papale, iar ție îți dau bani doar dacă te plac mai mult decât pe papă. Există și posibilitatea să instalezi un anti-papă (căutați pe wikipedia), trebușoară care, probabil, te va umple de bani. N-am încercat-o, nu pot spune mai multe. Același algoritm se aplică și când vine vorba de armată. Conform contractului feudal, fiecare vasal îți e dator cu un număr de recruți (și ei stabiliți de tine prin lege). Dacă-i vei primi pe toți sau doar zece cosași sub-nutriți, deplinde tot de opinia vasalului despre tine. În plus, dacă-i ții prea mult oamenii la oaste, nu ești văzut cu ochi buni, iar opinia scade. În alte cuvinte, dacă doarești să ai o domnie lungă și fericită, va trebui să-ți și vasalii mulțumiți. Făcându-le pe plac, mîtuindu-i cu gălbiori sau, de ce nu, cu o poziție importantă. Desigur, sunt





momente în care poți profita de nemulțumirea unui vasal. De exemplu, în cazul în care autoritatea regală (un set de legi la care vei avea acces doar când vei lua hățurile regatului în mână) nu este destul de mare încât să-ți permită să revoci titlurile unui vasal fără ca restul să se supere rău de tot și îți permiți să oprești o rebeliune mică sau medie, un vasal răzvrătit (cărui îi poți lua pământul după ce l-ai învins fără a-i enerva pe ceilalți) e mană cerească. În rest, e bine să-ți mulțumești până când îți permiți să-ți faci una cu pământul, iar când n-ai chef să-ți mulțumești, jocul îți oferă destule unelte care te ajută să-ți asmuți unul împotriva celui alt, să te lase pe tine în pace.

They see me crusadin'

Decă sunteți obișnuiți cu Europa Universalis 3, nu vă veți mira să aflați că în Crusader Kings 2 nu puteți declara război cuiva fără un motiv întemeiat (Casus Belli).





Fiindcă jocul se desfășoară în epoca cruciadelor, singurii care fac excepție de la această regulă sunt musulmanii și păgânii. Impotrivă lor veți avea tot timpul un Casus Belli (Holy War, hehe). De asemenea, nu puteți anexa un teritoriu fără a avea un claim (nu-mi vine termenul în română) asupra lui. De obicei, asta nu e o problemă, cancelarul poate falsifica unul (șansele depind de Diplomacy și vă costă bani și prestigiu). Ce e interesant, o provincie proaspăt cucerită nu produce taxe și oamenii instantaneu, ci trebuie să treacă vreo 10 ani până să devină profitabilă. De asemenea, dacă provincia respectivă este de altă religie (îi puteți converti cu ajutorul consilierului pe probleme... spirituale), crește riscul de revoltă, deci expansiunea rapidă nu este o idee bună (asta ca să-l răspund lui Koniec, care mă întreba de ce n-am reușit să cuceresc măcar jumătate de lume în 30 de ani). A, și nu puteți declara război unui vasal. Dacă aveți ceva de împărțit cu el, va trebui să declarați război seniorului său. Sau seniorului seniorului său, și așa vă puteți trezi că, pentru o amărâtă de provincie, ați declarat război Sfântului Imperiu Roman. De asemenea, dacă aveți o relație bună cu papa, îi puteți cere să excomuniche un anu-

mit personaj, moment în care toată creștinătatea capătă un Casus Belli împotriva nelenicului condamnat la osândă veșnică. Crucadele sunt încă un pretext extraordinar de bun pentru a mai pune mâna pe ceva pământ (papa decide unde) și pentru a crește în ochii papiei și ai supușilor tăi clerici. A, și pentru un +2 la Martial (trait-ul Crusader). V-am povestit mai sus despre armate (prima armată permanentă din Europa de Vest a fost stabilită prin 1445, până atunci se practica luatul cu japo de pe câmpurile vasallilor), ce ar fi de adăugat sunt mercenarii și ordinele militare călugărești (armate extrem de puternice, dar care nu luptă împotriva creștinilor).

Intrigi de curte

Cine surprinde o conversație între doi jucători de Crusader Kings 2 ar putea fi tentat să cheme poliția. Sau Salvarea. Pentru

că majoritatea poveștilor „generate” în timpul unui playthrough conțin cel puțin un fratricid, patricid, matricid și alți câțiva Cizi care l-ar face pe Rodrigo Diaz de Vivar să-și schimbe instantaneu pseudonimul. Nevasta n-a reușit să-ți ofere un moștenitor? Un asasinat micuț, și revii spectaculos pe piața matrimonialelor. Nu-ți convine moștenitorul, iar legile de succesiune nu-ți permit





fratele cel mic și bun să preia hăturile regatului? Un accident nefericit sigur rezolvă problema. Nu-l foarte frumos, dar știți voi vorba... asasinul nepris, tăietor de lemne cinsit. Revin la sfatul meu de la început: pentru a gusta pe deplin posibilitățile oferite de sistemul de comploturi (imediat vă spun ce e) din Crusader Kings 2, jucați cu un duce. Dacă vă situați și în linia de succesiune (cum mi s-a întâmplat într-un playthrough cu Laszlo I al Ungariei) a vreunui rege e și mai bine. Revenind la sistemul de comploturi (plot system), el e o invenție mai recentă Paradox (și-a făcut debutul în Sengoku) și are un potențial enorm. Din păcate, numărul de comploturi posibile e destul de limitat (mai ales atunci când joci cu un rege), dar Paradox promite că va lansa un patch (și/sau un DLC) care va spori numărul lor. Eu am avut ocazia să folosesc doar unul, și-l asasinare pe vărul Solomon (regele Ungariei) și să-l urmez la tron. Diferența dintre un asemenea complot și o asasinare... normală e că plot-ul nu costă bani, iar șansele de reușită cresc pe măsură ce alte personaje se alătură lui. Desigur, și tu poți fi ținta unui complot, dar pentru asta există spymaster-ul (și el membru al Consiliului), cărui îi poți încredința sarcina de a dezvălui comploturile altora. Și se completează des în Crusader Kings 2. Nu vă spun câte dureri de cap îți dă un frate care ar fi moștenitorul tronului dacă nu erai tu. Sau o mână de vasali care și-au pus în cap să coboare autoritatea Coroanei. Un adevărat cuib de vipere te așteaptă în Crusader Kings 2.

La final

Dacă vă întrebați de ce am simțit nevoia să vă informez la început că nu mă regăsesc întru totul în nișa ocupată de Paradox cu strategiile sale, răspunsul este cât se poate de simplu: ca să vă demonstrez că Crusader Kings 2 nu este doar pentru împătimitii genului, are ce oferi și unui novice al universului strategiilor paradoxice. La prima vedere, poate părea copleșitor, dar tutoria-l face o treabă destul de bună și, în plus, există excelentul ghid pe care l-am pomenit undeva în acest review, iar dacă mă întrebați cum se compară cu primul Crusader Kings, vă pot spune că este mai bun din toate punctele de vedere, nu mai aveți nici un motiv să vă in-

toarceți la primul. Totuși, ca să nu puțin cărcotaș, primul Crusader Kings parcă era mai hardcoruț (ca speranța de viață în Evul Mediu), în sensul că mortalitatea infantilă (jumătate dintre copii ori îșiureau la naștere, ori n-apucau majoratul din cauze naturale sau mai puțin naturale), de exemplu, a fost redusă, la fel și seriozitatea epidemiei de ciumă. Dar acestea sunt trebușoare care pot fi reglate de moduri, căci un alt atu al strategiilor Paradox este modabilitatea. În concluzie, dacă sunteți un individ răbdător și cât de cât interesat de istorie (mai ales de cea medievală), n-aveți nici un motiv să ocoliți Crusader Kings 2. E o investiție excelentă.

ciolan



VERDICT LEVEL

- ▶ sistemul de comploturi și ambiguități
- ▶ mulțime de evenimente aleatorii
- ▶ simularea sistemului feudal
- ▶ cam puțin plot-ul

PE SCURT:

Un excelent „simulator” de dinastie cu elemente solide de RPG sau, pentru cei interesați mai mult de partea umană și mai puțin de cifrele red și verzi, o „telenovelă” istorică de mare calitate.

Gen Strategic Productive Productive... Distributor Paradox Interactive Online

Comentarii On-Line: www.paradoxinteractive.com

CERINTE MINIME: Procesor Intel Core i3-2330 / 4GB Memorie RAM

ALTERNATIVA: EUROPA UNIVERSALIS III

Simile, n-aveți. Dacă sunteți dornici să începeți și alți strategii Paradox, va sta bine să mergeți pe mlaia lui Europa Universalis III. Aveți încheiat, materialul citit să vă fi ocupat câteva luni, dacă nu câteva ani. Răbdare că aveți!



Oil Rush

De bagi sonde-n fundul mării de departe vezi țâșnind jeturi de țiței obraznic, luciul apei înnegrind.

Imi plac rușii. Asta nu doar fiindcă au cei mai buni gimnaști și balerini și unele dintre cele mai reușite interpretări simfonice, iar treaba nu se oprește nici după multitudinea de prozatori și poeți care ne-au dăruit minunate opere literare, de mare greutate. Cred că e mai degrabă legat de spiritul lor, o chestie pe care nu poți pune degetul cu ușurință, care se regăsește foarte bine și în mentalitatea etalată de jocurile pe care le exportă. Space Rangers, King's Bounty, S.T.A.L.K.E.R., Metro 2033... lista poate continua liniștită, incluzând până și semi-eșecuri ca Armageddon Riders (pentru noi, Clutch), pe care le-am butonat, Indiferent de problemele inerente sau starea lor de finisare, cu un soi de plăcere neagitată de titlurile vestice sau japoneze.

Unigine Corp, așadar. Mai știți benchmark-urile lor, Heaven, Tropics sau Sanctuary, da? Ei bine, motorul Unigine a primit și al doilea joc al său (Syndicates of Arkon sigur nu va spune nimic, e un MMO rusesc Free2Play), sub forma unei strategii în timp real cu mul-

tă apă, peisaje superbe și negrești o sete urlașă de petrol. Oil Rush, cu un titlu nu tocmai inspirat sau incitant, ne propune o strategie în timp real de calibru ușor, promovată eronat ca tower defense, iar în spatele tărâșeniei se ascunde unul dintre cele mai surprinzătoare jocuri pe care le-am întâlnit recent. Surprinzător de bun, adică.

There will (not) be... symmetry

Povestea nu prevestește nimic saurosu sau original: apocalipsă, planeta inundată, umbilă de nebuni după petrol, fiindcă altfel nu avem cu ce să ne plimbăm și ne plictisim de stat în același colțior de băltoacă planetară. Bineînțeles, nu suntem singurii, așa că ne vom clondăni ca chiorii cu alți plimbăreți pe fiecare zăcământ marin care ne iese-n cale. Până aici, nimic deosebit. Producătorii au exploatat însă perfect, prin partea de gameplay, o nișă a strategilor în timp real, care duc lipsă de reprezentanți ceva mai lejeri de la alde Starcraft II în jos. Așa că se merge pe sistemul de puncte de control,

care împânzesc hărțile și pot avea totodată mai multe roluri de producție. Ceva similar cu Dawn of War II, exceptând faptul că nu poți comanda și micro-administra unitățile în sine, ci tot ce faci este să le trimiți în masă de la un nod la altul, pentru a cuceri, captura, recuceri și recaptura, iar ele se luptă cu tot ce le iese-n cale, fără a se abate însă de la ținta indicată. Unele noduri produc regulat anumite tipuri de unități, navale sau aeriene, până la un număr maxim și pot fi apărate cu tot felul de turele, care mai de care, de unde izele de tower defense.

Totuși, asta nu se aplică și platformelor de extragere a țițeiului, care sunt complet lipsite de apărare și se bazează pe unitățile atribuite de jucător nodului pe care se află. Chiar dacă unitățile în sine nu costă nimic și se regenerează treptat, în limita plafonului maxim, tumultele și îmbunătățirile lor, esențiale în protejarea obiectivelor și foarte eficiente odată aduse la apogeele tehnologice, se dau pe barile grele, forțându-te să ai permanent grijă la influxul de unități și resurse, dar și la distribuția lor. Știu la ce vă gândiți și sunt de acord că în mod normal, n-ar fi deloc interesant după primele 15-20 de minute. Practic, formula de joc bazată mai mult pe gesturile globale și simetrie are avantajul șanselor egale până la un punct, când cineva reușește cumva să răstoarne balanța, moment în care jocul este ca și câștigat. Asta m-a ținut departe de Multiwinia, de exemplu și a scurtat viața pe hard disk a multor strategii bazate pe simetrie. Ei bine, chiar dacă formula poate fi comparată cu cea a TBS-ului Greed Corp (și aici unitățile sunt identice, indiferent de tabără), Oil Rush abolește monotonia și previzibilitatea cu ajutorul mai multor tertipurii. În primul rând, arborile tehnologice care se dezvoltă rapid pe parcursul misiunii și care dă acces la tot felul de puteri speciale, utilizabile la intervale fixe și îmbunătățiri. Cu ajutorul abilităților, oricine poate inclina balanța unei întâlniri egale în favoarea sa și chiar poate răsturna sorții unei lupte în care nu ar avea prea multe șanse. Asta se aplică inclusiv asaltului asupra vreunui nod îmbunătățit



și protejat la maxim, care nu ar putea fi capturat, în mod normal, doar folosind unitățile din dotare. Apoi, de fiecare dată când selectezi un nod pe care orbitează unități, înalțe de a le da ordine, poți alege să trimiți doar jumătate sau un sfert dintre ele, element care, pe termen lung, crește semnificativ complexitatea confruntărilor și a provocării strategice globale și permite jocului să evite capcane ciocnirilor orbești, bazele strict pe superioritate numerică și putere.

Dincolo de asta, campania single, cu vreo 16 misiuni în total, evită de cele mai multe ori clasicul scenariu în care trebuie să capturezi toate nodurile și te orientezi mai degrabă către misiuni de protecție, escortă și tot felul de obiective speciale, care cresc diversitatea și dificultatea și reușesc să te țină ocupat în feluri nebanale. Asta în ciuda faptului că AI-ul nu pune probleme atât de mari pe cât ar fi fost de dorit și în mod limpede nu se prinde suficient de repede și des când lași breșe importante în apărare, care în mod normal ar putea fi exploatare pentru a te nimici. Ca să nu mai vorbim de factorul uman, întâlnibil în multiplayer, dar numai dacă sunteți norocoși, asta din pricina numărului de jucători destul de redus care se dă prin apele teritoriale ale internetului. Unde calculatorul devine perfect previzibil, un omuleț inspirat îți pune pielea pe băș cu un șir de diversuni, dintr-o situație în care deja te vedeai călare pe blou cu sticla de șampanie. Toată aparenta repetitivitate și monotonie sugerate de formula de joc devine o veritabilă goană frenetică după petrol, noduri de control unități și obiective, iar zonele stăpânite de fiecare se schimbă de la un minut la altul, într-un dans strategic global de ție mai mare dragul.

Unora le place... micro

Oricât ai încerca să laud Oil Rush, care merită o mulțime de cuvinte bune, trebuie să recunoșc că devine limitat chiar de ceea ce-l face interesant și diferit. Lipsa de micromanagement al unităților, eventual opțiuni de



Unde-i petrol, iese cu război



setare a unor comportamente distincte pentru diferite categorii de vehicule și - până la urmă - simplul fapt că nu poți să faci pulling controlând o singură unitate, spre exasperarea inamicului, m-a făcut să mă gândesc serios să-mi reactivez controlul de Starcraft 2. De unde mă săturam de atâtea bibilii la selecții și sonate la tastatură când venea vorba de confruntări directe, după un număr de ore cu Oil Rush, parcă ajunsesem să dau clic pe fiecare jetski sau omicopter, de nebun, sperând că voi putea să-l conving să facă exact ce vreau eu. Măcar o

singură dată! De asta, oricât de simpatic și bine finisat, Oil Rush nu va fi niciodată mai mult decât o pauză binemeritată și relaxantă între două strategii babane și o bună ocazie de a te distra cu vreun prieten la o partidă scurtă pe net. Un fel de gustărică ludică, ce nu poate suplini o masă copioasă, dar care intră la fix când n-ai timp și chef de altceva. Mai mult, admir realitatea calitatea producției, care se dovedește mult mai mult decât un simplu demo tehnologic pentru un engine și mai reușește și să evite cam toate capcanele schemei de design

pe care a fost construit, clădind permanent ochii privitorului cu o grafică delicioasă și o parte sonoră care, fără să fie memorabilă sau extraordinară, nu lasă impresia că ar lipsi ceva și completează atmosfera la țanc.

Era o vreme...

Poate cea mai mare calitate a joculețului de față este că mi-a amintit de vremurile bune ale RTS-ului, mai precis atunci când butonam de zor pe Spectrum Nether Earth, o bijuterie de strategie retro în timp real pe care



Dacă nu vă place cum arată, sunteți nebuni





nu pot s-o recomand suficient, care a pus într-un fel bazele pentru titluri fantastice de mai târziu, precum Z (dacă ai jucat excelentul și diversul Space Rangers 2) sau ceaștii componente de asalt planetar, veți vedea similitudinea cu Z sau minunatul Dark Reign, care mi-a păpat mai multe nopți decât îmi place să recunosc, atât în LAN, cât și de unul singuratic. Normal că-mi devine simpatice orice RTS care mă poartă cu gândul către ele și sunt dispus să-lert destul de multe.

Partea întunecată a petrolului

Așadar, Oii Rush arată foarte bine (chit că mi-aș fi dorit parcă mai multe detalii pe unități și explozii mai convingătoare) și are destul conținut cât să poată dăinui luni de-a rândul ca pastila de relaxare pe hard disk, însă există și niște chestii care-l fac mai puțin atrăgător. O dată, frumusețea grafică ține de un plan cu totul secundar, fiindcă, în lipsa micromanagementului, poți foarte bine să dai ordine și să câștigi folosind aproape exclusiv minimap-ul (ceea ce am putut face și în excelentul și mult mai complexul Complex of Heroes, întâmplător,

cu harta tactică. Apoi, unele misiuni tin înutil de mult și se instalează o ușoară plictiseală, inevitabilă. Nu în ultimul rând, îl pot reproșa că, în dorința de a fi un joc relaxant, ajunge prea relaxant prin faptul că nu te face să-ți pese cătuși de puțin de unitățile individuale și prin asta pierde un cârlig care ar fi ținut jucătorul lipit de el mai mult vreme. Una peste alta, promovarea ușor deficitară și titlul cam neinspirat au „îbucuit” să nu vândă prea multe bucați, iar găsirea unei partide în multiplayer necesită și noroc, ceea ce e păcat, dacă mai gândesc cât de varia-

te sunt hărțile pe care le pune la dispoziție în acest mod. Unii ar putea critica și povestea sa voice acting-ul, însă, la drept vorbind, ele nu sunt esențiale pentru o strategie în timp real. Ar putea fi mai simplice, recunosc, fiindcă nu-mi pot imagina Z sau KOND fără personajele demen-te pe care le-au născut. Cu bune, cu rele, Oil Rush poate fi o investiție bună, la doar 16 Euro, mai ales dacă găsiți vreun prieten dispus să se cotoagească sporadic cu voi în multilayer.

Caleb

**VERDICT** **LEVEL**

- ▶ grafică simplă, învârci și articole; nu consumă multe resurse
- ▶ formă de gameplay simplă, dar condiționată perfect
- ▶ compoziție variată, cu și fără muzică multiplayer
- ▶ nu are lipici de dușă!
- ▶ prea puțin micro control
- ▶ acin multiplayer care bate vântul

PE SCURT:

Între o perioadă intensă de Starcraft II și olimpiade Total War, Oii Rush ar putea fi candidatul ideal pentru a vă completa arsenalul RTS cu o gură de petrol proaspăt și născut în lumea blazemată.

See RTS Producer U www.rtsproducer.com Distributor Unigine www.unigine.com
 Microsoft www.microsoft.com ON-LINE onlinetb-game.com

CERINTE MINIME

ALTERNATIVA WARHAMMER: DAWN OF WAR 2
Dacă vă surade ideea unei strategii ușor comestibile, bazată pe puncte de control, dar fără și un grad decant de micromanagement, DoW 2 este perfectă pentru că are un decor fantasy îndrăgitor și o serie de personaje memorabile.

DOUĂ REVISTE+CARTE LA SÛPER PREȚ!

CHIP
FOTO
VIDEO

Collection

24⁹⁸ LEI



Pachetele promoționale pot comanda online pe www.chip.ro/librarie
sau pot fi achiziționate în rețelele de magazine **inmedio** și **RELAY**.

Librăria
CHIP
ONLINE

mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

După douăzeci de ani

MORTAL KOMBAT

ARCADE KOLLECTION

Aproximativ acum un an, în seria de articole dedicate gaming-ului 3D, aberam cu voioşenie despre cum mai multe serii de jocuri clasice (printre care şi *Mortal Kombat*) urmau să fie remasterizate în HD. Lansarea unei versiuni 3D a celui de-al treilea *Mortal Kombat* (pentru iOS), precum şi leak-urile ce apăreau precum ciuperçuțele după ploaia acidă au alimentat aceste teorii conspiraționiste. Din păcate, sarcina de

originală (fidelă cabinetelor arcade pe care au fost lansate la începuturile anilor '90), acompaniate de suportul pentru multiplayer online şi achievements/trofee. Mai mult, pentru prima oară din 1998 încoace, *Mortal Kombat* urma să viziteze din nou şi PC-ul, platforma abandonată de Midway/NetherRealm după MK4. Bun, mi-am zis, le arăt eu n00b-ilor din ziua de azi de ce tastatura din dotare dă clasă oricărui gamepad sau fight

stick... Din păcate, socoteala de acasă iar nu s-a potrivit cu cea din târg.

În primul rând, în timp ce utilizatorii de console şi-au primit porţia de MK clasic încă din vara anului trecut, noi, astia care ne încăpăţ-

năm să jucăm anumite chestii pe PC, am fost trataţi cu o lipsă de respect care friza nesimţirea. Mai întâi versiunea de PC a fost amânată, o lună, apoi Ed Boon anunţa că de fapt nici n-a existat vreodată o ediţie de PC a colecţiei (pentru ca apoi să-şi retragă afirmaţia), în final circulând zvonurile conform cărora MK Arcade Kollection pentru PC ar fi fost anulat de tot. Şi, tocmai când renunţasem la orice speranţă, luna s-a transformat în an şi hop! Top şi *Mortal Kombat* de PC pe Steam.

Să fie primit...

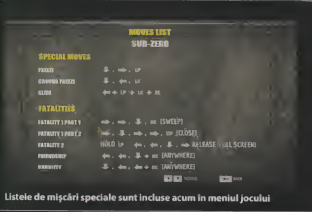
Probabil v-aţi dat deja seama din tonul de până acum al articolului (sau poate aruncând o privire la notă) că nu am prea multe cuvinte de laudă pentru *Mortal*



a transpune vechile titluri MK într-un mediu HD s-a dovedit prea dificilă pentru Warner Bros. şi NetherRealm Studios (probabil din cauza naturii eminamente bidimensionale a acestor jocuri).

Totuşi, nu s-a renunţat la idee, *Mortal Kombat Arcade Kollection* fiind anunţat drept un pachet care urma să reunească primele trei jocuri MK, în forma lor





Kombat Arcade Kollection. Totuși, din respect pentru titlurile originale ale seriei, care mi-au marcat o bună parte a copilăriei, m-am simțit dator ca, în acest scurt paragraf, să scot în evidență și părțile bune ale acestor compilajii.

În primul rând, avem de-a face cu un pachet ce conține primele două titluri Mortal Kombat, cu tot cu secrete și toate cele, precum și Ultimate Mortal Kombat 3 (un update pentru MK3 ce nu a fost lansat nicodată pe PC). Dacă ați încercat pe vremuri edițiile de DOS ale acestor jocuri, știți exact la ce să vă așteptați. Singura diferență a adevărat notabilă este faptul că ediția arcade a primului Mortal Kombat (reprodusă în acest pachet) este mai fluentă și rapidă decât vechea versiune pentru DOS. De asemenea, sunetele și muzica din toate cele trei jocuri par a fi îmbunătățite (mai clare) față de variantele în joc.

De asemenea, în ciuda tuturor acestor ani care au trecut, cele trei titluri produse de Midway rămân la fel de jucabile și în ziua de azi. Ultimate Mortal Kombat 3 având și ceva valențe de joc potrivit pentru competițiile de gen.

Portare, portare, da-ți-as picioare

Din păcate, Mortal Kombat Arcade Kollection în sine este o portare jalnică de pe arcade-uri, iar versiunea de PC este, la rândul său, un jeg astronomic. Încă din generic, știind că am de-a face cu niște jocuri de acum două decenii, am rămas de-a dreptul tămpit când am văzut logo-ul „Powered by Unreal Engine”. După ce am scotocit prin fișierele instalate, m-am iluminat: jocurile astea sunt

emulate prin intermediul unui frontend bazat pe Unreal, într-un mod stângaci, care probabil râde și curca unui programator amator din Uganda. Nu mai zic de autorii unor emulatoare „profesionale” precum MAME...

Mai vreți? Mai avem: ediția de PC a lui Mortal Kombat Arcade Kollection rulează într-o rezoluție fixă de 1280x720, fără posibilitatea de a fi schimbată. Ce contează că există monitoare pentru care 1080p a devenit o banalitate, lasă să se vada acolo pixelii cât casa. Și, nu, mizeriile de filtre adăugate de ochii lumii (painted, cabinet view, scanlines) mai mult înrăutățesc situația! Continuând în aceeași direcție: nu poți schimba tastele direcționale! Poți modifica butoanele dedicate pentru High Punch, Low Punch etc., însă nu și direcțiile! Ori joci pe săgeți, ori ura și la garaj! Cum, vreți să jucați cumva doi oameni pe aceeași tastatură (așa cum obișnuim în vremurile de glorie ale DOS-ului)? Nu se poate! Vreți să jucați doi pe același computer, unul pe tastatură și celălalt pe gamepad? Nu se poate, decât în cazul în

care aveți două controlere! De Xbox 360, pentru că restul nici măcar nu sunt suportate...

Iar creșea de pe tort este, ați ghicit, folosirea rutinelor Games for Windows - LIVE (echivalentul Xbox Live pe PC) pentru tot ce înseamnă DRM (împreună cu Steam!), matchmaking online sau achievements. Împătimiții gamer-score-ului se vor bucura să afle că achievement-urile sunt extrem de ușor de dobândit: pe de altă parte, online-ul (principalul motiv pentru care ai putea decide să dai banii

încă o dată pentru niște jocuri de acu douăzeci de ani) este la pământ. Mai tot timpul ești cuplat cu jucători din părți exotice ale lumii, lag-ul este enorm, nu există lobby-uri propriu-zise, nu ai rețurări sau alte opțiuni cât de cât moderne. Totuși, am reușit să joc câteva meciuri fără probleme, împotriva unui rus simpatic care m-a spart la ocarină. Kudos to him!

Uitându-mă la tot ce am scris mai sus, mă întreb de ce ar dori lumea să dea banii pe acest „minunat” pachet, lansat într-o stare de-a dreptul jenantă pe PC. Mai ales că vechile titluri Mortal Kombat pentru DOS pot fi jucate și acum (prin intermediul unui Windows mai vechi sau a DOSBox-ului), iar versiunile de pe cabinețele arcade pot fi rulate fără probleme prin MAME sau mai știu eu ce alt emulator comercial. Warner Bros. și NetherRealm, decât să ne săvârșă rahat cu linguri, mai bine ați porta MK9 pe PC!

Cosmin Aloniță



Online mizer

VERDICT

LEVEL

+

este o adaptare a Mortal Kombat (o portare de pe arcade-uri) care este, în general, foarte bună. Cu toate acestea, versiunea de PC este foarte lentă și are multe probleme de compatibilitate.

pentru cei care vor să joace pe PC, este recomandabil să folosească un emulator de PC, cum ar fi DOSBox sau MAME.

pentru cei care vor să joace pe PC, este recomandabil să folosească un emulator de PC, cum ar fi DOSBox sau MAME.

PE SCURT:

Un joc de gen, care este foarte bun, dar care are multe probleme de compatibilitate și este foarte lent.

4

Produs de

Warner Bros.

Distribuit de

ON-LINE

CERINTE MINIME:

Windows XP / Vista / 7 / 8 / 10

Memorie

4 GB

Acustice

5.1

ALTERNATIVA: SUPER STREET FIGHTER II HD REMIX

Un joc de gen, care este foarte bun, dar care are multe probleme de compatibilitate și este foarte lent.

UNSTOPPABLE GORG

**Hora cosmică vicleană
sparge mufa marțiană**

Nu-i niciun secret că sunt un fan avid de Tower Defense-uri și puține sunt cele pe care n-am apucat să arunc măcar un ochi, chiar și numai în trecăt. Mi se trăgea culmea, nu de la clasicul minigame Warcraft, ci mai ales de pe Nintendo DS, unde Ninjatown m-a făcut sclavul lui, iar Lock's Quest n-a făcut decât să confirme afinitatea mea pentru acest gen. Mărturisesc că preferatul meu, de departe, este Plants vs Zombies, iar regele în materie de browser TD ar fi

Kingdom Rush, de unde s-ar putea trage concluzia că înclin oarecum către stilul clasic TD. Asta nu m-a împiedicat să încerc variante răsturnate, precum excelentul Anomaly Warzone Earth, unde tu ești cu invadatorii sau hibridul mai recent cu FPS/Action prin Sanctum și Orcs Must Die!. Cert este că, în ciuda numărului obscen de jocuri TD lansate non-stop, cele cu adevărat bune se pot număra pe degete. Firește, când divizia de jocuri a Futuremark a anunțat un nou joc, după interesantul lor

shooter Shattered Horizon, am ridicat din sprâncână aflând că e vorba despre taman un tower defense. Unul revoluționar, cum spuneau ei.

I are will destroy you, maggots!

Prezentarea te cucerește din prima și ar fi greu să se întâmple altfel, fiindcă tot conceptual artistic este un tribut pentru zona SF din anii '50, îmbibată de o nălăvitate dusă-n cretinism. Cum ar fi fost un prim contact ostil



cu extraterestri răi, veniți să distrugă civilizația americană? În tot cazul, proiecțiile născute la vremea respectivă asupra tehnologiei sunt inepuizabil de caragioase, iar Unstoppable Gorg surprinde bine asta, rezultând într-un conflict în care ai senzația că te afli în fruntea unei defensive imaginare de Ed Wood însuși. Foarte kitschoase, ieftine, dar cu o savoare aparte, unitățile defensive păstănești și designul forța invadatoare însuși note umoristice din ciclul celebrului episod Star Trek din saga originală, în care William Shatner era fugărit de un maimuțoi extraterestru care așvârlea după dânsul imenși bolovani care erau în mod evident confecționați dintr-un carton ușor ca un fulg. Și nenea Gorg are genul ăsta de farmec, unde făcătura e dusă la rang de artă și capătă o manifestare fascinantă și pe deplin convingătoare, în ciuda văditelor improbabilități care pândesc la tot pasul. E greu să nu te simți bine și comod în compania jocului, modelat cu îndemănare și animat de culori vii, sprijinite de prezentarea unitară vintage și tot arsenalul sonor și vestimentar specific. După cum bine știm, atmosfera și grafica pot face foarte multe pentru un joc. Însă nu pot substitui un gameplay sănătos și plin de vitamine. Ce face Unstoppable Gorg ca să se detașeze de aglomeratul pluton al tower defense-urilor contemporane? Fiți atenți!

Învârtita galactică

Producătorii de jocuri de acest gen au încercat nenumărate idei, căutând să rupă monotonia rețetei clasice. Cei de la Futurmark Games vin însă cu un element realmente inedit, care dinamizează considerabil joaca și se potrivește cum nu se poate mai bine cu decorul spațial: orbitele. Fiecare nivel te pune să protejezi un obiectiv central de nemilosul Gorg, construind sateliți pe orbitele din jurul lui. Șmecheria vine din limitarea numărului de locuri construibile, cuplată cu posibilitatea de a învălta orbitele pentru a te adapta traseului ales de fiecare val care atacă. Bunăoară, orbi-



tele în sine sunt mobile, dar relativ la ele însele, puținele locuri unde poți pune sateliți sunt fixe. Așa se întâmplă că uneori, mutând un tip de turn pentru a intercepta un val periculos de inamici, se întâmplă să faci vulnerabil un satelit de producție, trăgându-l și pe acesta în bătaia focului inamic. Cum resursele sunt foarte limitate, cel puțin la început de nivel, jocul te forțează să construiești puțin și cu cap, apoi să manevrezi ca-

pită defensiv cât poți de operativ și inspirat pentru a bloca invadatorii, în așteptarea unor noi fonduri care să-ți sporească puterile. Și aici există schepsis, fiindcă, contrar așteptărilor, nu distrugerea inamicilor îți aduce principala sursă de venit. Dimpotrivă, răsplata financiară pentru asta e banală. Resursele sunt generate de sateliți speciali, pe care trebuie să-i construiești aproape întotdeauna primii dacă vrei să ai vreo șansă, făcând începuturile de nivel destul de liniare din punctul ăsta de vedere (ca și în PvZ de altfel). Când constăți cu stupeoare că nici n-ai construit bine primul turnuleț și deja

apar trei rute pe care se apropie dihinile, te apucă toate cele. Te agiți, rotești orbitele de-ți vine rău și stai cu ochii pe bănet, doar-doar apuci să scoți vreun lansator de rachete cu bătaie lungă sau să faci neprețutului upgrade la mitraliere înainte să te facă Gorgu'una cu Pământu'. Și credeți-vă că e mult de jucat și înjurat.

Pentru un stil de joc considerat de mulți „casual”, Unstoppable Gorg chiar te face să crezi că marșienii sunt de neoprit și asta încă din primele niveluri. Totul te costă ceva. Ești forțat de exemplu să construiești sateliți de cercetare pentru a atinge scorul necesar deblocării unui punct de upgrade suplimentar, care devine însă absolut necesar terminării nivelului următor. Așa că nu poți termina oricum nivelurile, ci trebuie să te descurci foarte bine. Nici măcar când consideri că ai ditamal colecția de sateliți și upgrade-uri la dispoziție nu vei fi în siguranță, fiindcă resursele foarte limitate la început de nivel și numărul zgârcit de socluri construibile te forțează să-ori arzi intelectual, în nu întotdeauna dulcele stil puzzle.

De fapt, aici apare și marea problemă a bietului Gorg. Pe de o parte, te pune la mestecat în orbite mai mult decât îi vine comod unui adept clasic de tower defense și pe de alta, deși există informații despre fiecare tip de turn defensiv și abili-



The Several Journeys of Reemus

<http://www.clickshakegames.com/reemus/>



Vă spuneam, acum ceva timp, că nu înțeleg de ce sunt atât de puține adventure-uri de web. Îmi pare cel mai bun mediu pentru a te lansa - dacă ai talent la desen și-ți vin multe idei trăsnite/interesante. Acum am și exemplul perfect: băieții de la ClickShake Games, care, printre alte flash-uri, au tot lansat episoade adventure numite The Several Journeys of Reemus. Tot îmbunătățindu-le, au devenit cunoscuți, au strâns bani și au reușit să lanseze și un episod mare, numit The Ballads of Reemus. Un nou indie adventure, ural Care, dacă-și păstrează calitatea umorului și al puzzle-urilor din ultimul episod web, nu poate fi decât foarte bun. De fapt, ultimul episod web are și rol de reclamă, pentru că până se încarcă și-l prezintă pe frățiorul lui mai mare, dar și rol de exemplu: „uite ce putem noi!”. Multă încredere la băieții ăștia, dar trebuie să recunosc: ultima parte este și cea mai bună dintre toate. Seria web are acum 5 părți, 5 părți în care Reemus, un exterminator de gândaci, mereu în umbra fratelui lui mai mare, Raymus the Mighty, încearcă să arate tuturor că și o astfel de meserie poate produce eroi.

Călătoriile lor, pline de umor (am mai zis?), îi poartă prin locuri ciudate, de la mușuroaie de furnici, la ministerul eroilor. Că tot veni vorba, vă mai spuneam prin alte recenzii că am ajuns să consider comedia pură, fără dramă sau telenovelizează, ca cel mai greu gen de scris. Ultima parte a acestei serii, numită The Beastly Blackhole of Bureaucracy, este cea mai bună dintre toate, nu datorită dificultății sau clarității puzzle-urilor, ci datorită umorului existent pe toate palierele. De la cel ieftin, situațional, la cel conversațional sau subtil. Până și puzzle-urile sunt, în majoritate, cretin de haloase. O singură bubă are. E prea scurt. Dacă vă plac adventure-urile, încercați-le pe toate. Dacă vreți doar un joc bun plin de umor, puteți sări direct la ultimul.



Mission in Space: the lost colony

http://www.onemorelevel.com/game/mission_in_space

Cum, nu există nicio alternativă gratuită la reeditarea strategiei pe ture X-Com care tocmai a apărut? Greșiti! Mission in Space este aici pentru a ne salva sufletele (din iadul piratilor) sau pentru o încălzire mică înainte de a trece la lucruri mai serioase. De obicei, web-strategiile pe ture gen X-Com nu au decât foarte rar complexitatea surate-lor mai mari, MIS e însă aici pentru a întări regula. În MIS investighezi o colonie minieră de pe care de 6 săptămâni nimeni nu a mai raportat. Mediu și povești tipice pentru o strategie pe ture. Nimic care să prevestească complexitatea și dificultatea de care te vei lovi. Dificultate exponențială mărită dacă vrei să câștigi toate gradele (badges) și să termini toate nivelurile cu „diamant”. O adevărată gură de aer proaspăt, 5 tipuri de unități, foarte bine delimitate și importante, arbori de abilități care nu îți dau niciodată puteri supraomenești, ci te ajută exact cât trebuie și atmosferă apăsătoare, care te ține înleștat. Foarte bun TB!



Red Crucible 2

<http://www.rocketeergames.com/redcrucible.html>

Dacă vă mai zgândărește din când în când pofta pentru mai vechile Counter sau Battlefield, dar nu aveți chef să le reinstalați, să le reînviați, să căutați servere, să, să, să... atunci, avem soluție. Dați o căutare în Google după titlul de mai sus, porniți jocul de pe câteva din locurile găsite pentru a vedea care vă e ping-ul, faceți un user pe site-ul pe care aveți cel mai mic timp de răspuns și asta e tot. Băieții ăștia v-au scăpat de toate inconvenientele. Jocul poate fi pornit de la orice calculator, în 10-20 secunde. Intrii în meniu, selectezi rezoluția și opțiunile grafice care te țin, apeși full screen și gata. Counter+Battlefield instant, simplificate, dar la fel de fun. Eu nu m-am aventurat niciodată mai departe de Quick Match, dar nici nu a fost nevoie. Cu 7 hărți interesante și 5 moduri de joc, de fiecare dată când l-am deschis mi-a mâncat ore bune din viață și mereu i-am mulțumit.

■ RCV

Free2Play FPS la superlativ

TRIBES

ASCEND

TRIBESASCEND.COM

Am îndrăgit FPS-urile competitive de la bun început, când încă nu aveam propriul meu calculator și collindam aproape zilnic sălile de jocuri. Iar dintre toate, Unreal Tournament (1999) mi s-a potrivit ca o mânășă și astfel am început să mănânc UT pe pâine. Mai exact, timp de aproximativ doi ani - până să îngroș rânduile clasei muncitoare, perioadă în care n-am întâlnit niciun adversar care să-mi dea cu adevărat palpitaiji, poate doar cu numele. Pesemne că mi se dusese vestea și parcă mai ieri intra pe ușa sălii Wolverine - un fioros cu părul creț și obsedat de-un singur dor: să dea o lecție de

care se juca acolo. În plus, atât de des o frecventam, încât oamenii locului au ajuns să ne lase să jucăm chiar și pe datorie, iar uneori pe niciun ban, pentru simplul motiv că le umpleam sala. Distracția s-a terminat odată cu închiderea sălii, iar viața n-a mai fost la fel. Însă am continuat să strâng sute de hărți noi, mod-uri și toate add-on-urile posibile pentru UT. Joaca a continuat online imediat ce internetul mi-a intrat în casă, dar fără elan. În primul rând, probabil că taică-miu m-ar fi bîcuiat în contul facturilor telefonice cu valori astronomice pe care le-aș fi generat. Din „fericire” (căci încă mai trăiesc), nici timp n-am mai avut atât de mult odată ce am devenit salariat. Însă am continuat să cred că pot face față în continuare oricui, până când l-am întâlnit pe God 2.0, un băștinăș care

facea ravagii pe serverele de UT din acea perioadă.

Lesne de înțeles că God 2.0 mi-a cam dat mucus și m-a trezit la realitate; nu mai eram printre cei mai buni, iar ca să recuperez terenul pierdut, aș fi avut prea mult de tras. Pe scurt, confruntarea cu God 2.0 a marcat sfârșitul unei ere din viața mea.

Dar viața merge înainte

Deși preferat în continuare, Unreal Tournament n-a mai fost singurul joc pe care l-am băgat în seamă, iar Tribes 2 (2001) avea să devină unul dintre puținele FPS-uri competitive, bazat pe lupta între două sau mai multe echipe de jucători, ce aveau să-mi atragă apoi atenția. M-au atras în special dimensiunile uriașe ale hărților și posibilitatea parcurgerii lor de la un capăt la altul în mo-



UT... profesorilor. A părăsit sala de curs frustrat și nu l-am mai văzut de atunci. Păcat, pentru că era amuzant.

Singurul meu adversar redutabil din acea perioadă a fost chiar camaradul meu de arme într-ale UT-ului (Cătă, vezi că ai apărut în LEVEL), pasiunea noastră pentru joc fiind responsabilă pentru generarea unui adevărat fenomen în sala pe care o frecventam. Atât de mult, încât Unreal Tournament a sfârșit prin a fi singurul joc

TRIBES

ASCEND

ROAM TEAM DESTROYER MITE

ROAM TEAM DESTROYER MITE

ROAM TEAM DESTROYER MITE

ROAM TEAM DESTROYER MITE

ROAM TEAM DESTROYER MITE

ROAM TEAM DESTROYER MITE

ROAM TEAM DESTROYER MITE

ROAM TEAM DESTROYER MITE

ROAM TEAM DESTROYER MITE

ROAM TEAM DESTROYER MITE

ROAM TEAM DESTROYER MITE

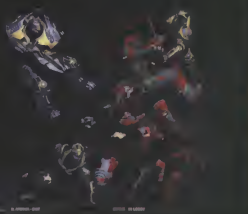
ROAM TEAM DESTROYER MITE

ROAM TEAM DESTROYER MITE

ROAM TEAM DESTROYER MITE

ROAM TEAM DESTROYER MITE

ROAM TEAM DESTROYER MITE





duri inedite pentru acea vreme, folosind Jetpack-uri și vehicule aeriene ca pilot, co-pilot sau pasager. La rândul lor, facțiunile (triburile) de partea cărora puteai alege să lupti aveau nume sonore: Children of the Phoenix, Blood Eagle, Diamond Sword și Star Wolf. Cumva, mi-a amintit de unul dintre desenele animate ale copilăriei - Saber Rider and the Star Sheriffs, un western spațial a cărui piesă muzicală introductivă mă va bântui până la adânci băranepi. Foarte ciudata asocieri, pentru că altfel decât cu numele, Saber Rider nu are nicio legătură cu jocul.

În Tribes 2 mai puteai lupta de partea unei a cincea facțiuni intitulată BioDerm, o rasă de roboți soldat răzvrătită, însă diferențe între facțiuni, cu excepția istoricului și look-ului distinctiv al fiecăreia, nu existau. Dar cu un gameplay dinamic și foarte strategic, jocul a reușit să le ofere fanilor acțiunea fantastică pe care și-o doreau, cu riscul de a crește considerabil valoarea facturilor telefonice.

Cu Tribes 2, cei de la Dynamix au încurajat munca în echipă prin posibilitatea dată tuturor de a forma și administra clanuri, încorporând în clientul jocului toate uneltele necesare adăugării de profiluri pentru jucători și clanuri, email, chat, clasamente, turnee și forum. Din nefericire, suportul pentru toate acestea a dispărut în timp, pe măsură ce popularitatea jocului a scăzut.

În 2004 seria revine în atenție cu Tribes: Vengeance, realizat de Irrational Games, jocul neavând succesul scontat. Însă nu mai contează de ce, pentru că astăzi avem un urmaș demn de numele pe care îl poartă.

Ascendent

Spre deosebire de predecesorii săi, Tribes: Ascend este un joc gratuit, dedicat în exclusivitate multiplayer-ului online. Jocul, realizat de această dată de către studiourile Hi-Rez Studios, păstrează însă aceeași mecanică de joc, dar îmbunătățită din toate punctele de vedere, pentru a concura cu greii genului. Și o face cu succes, în ciuda faptului că numărul inițial de moduri de joc și

hărți este relativ mic, cu promisiunea că vor fi adăugate multe altele în timp.

Modurile actuale de joc (din Beta) sunt trei - Deathmatch, Team Deathmatch și Arena, iar o parte dintre hărți amintesc de trecutul glorios al seriei - zone întinse, presărate cu diverse structuri specifice bazelor adverse și vehicule, ce nu numai că scurtează distanțele, dar sunt echipate și cu arme de foc. Altele, de dimensiuni mai mici, reduc conflictul la dimensiunile unuia urban, acțiunea desfășurându-se în plină stradă, printre clădiri sau pe la colțuri. Mai mult, producătorul a refăcut pentru Ascend harta Katabatic, una dintre atracțiile din Tribes 2, și a realizat o versiune îmbunătățită a hărții Broadside, redenumită Crossfire.

Revenind la gameplay, acesta reflectă spiritul Tribes până în cel mai mic detaliu. Jetpack-urile te ajută să atingi obiective aflate la înălțime, să scanezi împrejurimile în detaliu sau să scapi mai ușor de adversari. Excelent este faptul că după aterizare poți efectiv să schiezi la vale, crescând viteza de deplasare per pedes de-a lungul unei pante, dar fără a putea schimba direcția. Mulțumită acestui sistem de deplasare, acțiunea se poate desfășura cu o viteză amețitoare, iar cei care nu i se pot adapta cu succes au toate șansele să îngroașe cozile clasamentelor și să rămână acolo. Așadar, putem spune că jocul le este dedicat fanilor hardcore al genului, însă Ascend le dă, de fapt, tuturor celorlalți posibilitatea de a-i învăța mecanica. În acest sens, tutorialul este complet, perfecționarea venind apoi din capturile împotriva altor jucători.

Din punct de vedere strategic, jocul este la fel de



provocator. De exemplu, în modul de joc Capture the Flag, buna coordonare dintre membri unei echipe este imperios necesară. O variantă deosebită a acestui mod de joc nu implică furtul unui steag din baza adversă și aducerea lui în propria bază pentru a puncta. În acest caz nu există baze, iar jucătorii unei echipe încearcă mai ales să protejeze steagul pe care unul dintre ei îl ține la un moment dat. La final, echipa al cărei jucători au reușit să țină mai mult timp steagul în spărare, câștigă.

În timpul și la finele unei partide, jucătorul este recompensat cu puncte de experiență, pe care le poate apoi chelui pe diverse upgrade-uri, cum ar fi noi arme, perk-uri și armuri. Dar dacă ești cu dare de mână, poți să cumperi puncte de experiență pe bani reali și să dobândești acces la arme mai puternice imediat, fără a depune efortul necesar. Acceptabil, având în vedere că trebuie să trăiești și producătorul din ceva, dar mai ales pentru a finanța îmbunătățirea constantă a jocului.

Jocul va fi lansat în mod oficial pe 12 aprilie, însă până atunci puteți încerca liniștii versiunea beta. Tot ce aveți de făcut este să creați un cont pe site-ul www.tribesascend.com, iar eu vă promit să revin în curând cu un review complet.

■ KIMO





THE BINDING OF ISAAC

Zelda și Dumnezeu într-un univers greu

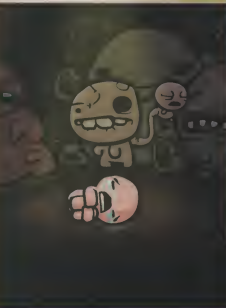
Ca un făcut și fără nici o legătură, indie-ul pe care am ales să vi-l prezint luna aceasta este, la fel ca și specialul, tot cu/despre copii. Sincer, nu prea știam la ce să mă aștept din partea acestui joc. Am văzut artworkurile, câteva screen-uri, m-am uitat puțin strâmb la notele primite, după care mi-am spus că probabil e chiar bun dacă arată atât de ciudat și totuși lumea spune că e marfă, de calitate. TBoI este, probabil, unul dintre cele mai urâte jocuri pe care le-am văzut, nu că grafica ar fi proastă, nu... grafica e voit arhaică, dar titlul mai are un layer, o hidoşenie aparte. Monştrii te înfioară nu prin puterea lor, ci prin scârba pe care ti-o imprimă dacă stai să te gândeşti prea mult la ce sunt caricaturile de pe ecran. Copii cu capetele umflate de muşte, viermi, excre-

mente... de fapt, puteţi vedea şi singuri. Iar în mişcare e mult mai rău... oare ce credeam că poate naşte mintea lui Edmund McMillen, un artist de care v-am mai povestit: când era mic, desena monştri atât de „deranjaţi”, încât unul dintre profesori l-a trimis la un control psihiatric. Dacă ar exista un concurs de cum să-ţi faci clienţii să fugă de produsul tău, producătorii lui TBoI ar câştiga fără probleme premiul cel mare. Daţi o căutare după artwork-uri...

Dar staţi, nu fugiţi, am învăţat că există o estetică a urâtului aici. Jocul nu arată aşa doar pentru a oripila şi pentru că se crede cool; are şi sens. Isaac este, de fapt, un copil care trăieşte într-o casă mică de pe un deal. De obicei, el se juca liniştit cu jucăriile sau desena, în timp

ce mamă-sa se uita la emisiuni pe Trinitas. Într-o seară însă, mama lui a auzit o voce din ceruri care l-a spus că fiul ei a fost corupt şi că trebuie salvat. Iar pentru a fi salvat, trebuie să-l îndepărteze de tot ce e rău pe lume. Aşa se face că Isaac a rămas fără jucării, desene şi chiar şi haine. Dar vocea a revenit şi a atras atenţia din nou că odrasla trebuie ferită de tot ce e rău. Aşa că Isaac a fost închis pentru totdeauna în cameră. Dar vocea iar a revenit, l-a spus femeii că a făcut bine, dar că, pentru a-ţi dovedi credinţa, trebuie să-l sacrifice pe băiat. Isaac vede prin crăpăturile uşii cum propria-i mamă se apropie cu un satâr şi începe să caute disperat prin cameră. Găseşte sub covor uşa către bedi şi se aruncă. Drept în iad! Aşa începe jocul. Paralelele cu povestea din Vechiul

GEN: ACTION-ADVENTURE, ROGUELIKE
 PRODUCĂTOR: EDMUND MCMILLEN ȘI FLORIAN HIMSL
 ONLINE: STORE.STEAMPOWERED.COM/APP/113200



Testament sunt evidente și putem divaga și abera asupra a ce au vrut să spună cu adevărat producătorii la neșfârșit. Mai ales că Isaac are și câteva vise ciudate, iar jocul vine cu zece de finaluri, unul mai metaforă decât altul. Dacă vă plac lucrurile de acest gen, vă invit, dar eu am venit aici să mă joc.

Și ce bine am ales, pentru că gameplay-ul este de milioane. O fi McMillen plecat cu capul, dar asta nu l-a oprit în a da naștere unor jocuri fantastice ca Gish, Aether și Super Meat Boy. TBoI este o combinație fantastică între un Zelda vechi și un roguelike — nu există salvări, nu există checkpoint-uri. Dacă vrei să scapi din infern, trebuie să răzbești cu ce strângi și să tragi cu dinții de fiecare inimă pe care o ai. Nici măcar să-l înveți pe di-

nafară nu poți, fiindcă nivelurile îți dau de fiecare dată random. Un random incorect, pentru că nimeni nu-ți promite că de data asta va fi mai ușor, că vei avea chel pentru toate cuferele, sau cuferi și uși pentru toate cheile. Acum, astfel de jocuri se susțin întotdeauna pe calitatea gameplay-ului, pe cât de mult înveți la fiecare tură și pe diversitate. Și trebuie să recunoșc, TBoI este minunat. E minunat cum un joc atât de mic reușește să fie altceva la fiecare restart. Acum e bomberman, acum e manager de resurse, acum survival-horor, acum bullet-hell. Mă opresc, nu mai am răbdare și vreau să încerc din nou. Cu câștile pe urechi, pentru că muzica mai împinge un 20% de cool, peste un joc oribil de bun.



Probabil că v-am mai spus, sint unele jocuri de care nu m-aș atinge nici pîcat cu ceară, pentru că nu îmi plac, neam. Ba chiar nu le suport. Dintre acestea fac parte titlurile produse de Blizzard, cu excepția primelor două Warcraft-uri, și jocurile Rockstar. Sint alergic la ele. Mă caică pe nervi. Dar, dacă Starcraft mai pot juca din cînd în cînd, deși asta ar însemna timp pierdut în care nu bag un Ground Control (I sau II), seria Grand Theft Auto îmi repugnă fizic. De două ori am încercat să mă apuc de un GTA, și de fiecare dată experiența de joc mi s-a părut atît de degradantă încît m-am oprit după mai puțin de două ore, plin de nedumerire, întrebîndu-mă: „cît de prost trebuie să fiu...”

Dar... dîndu-mă pe diverse forumuri de simracng, am descoperit că există un mod de GTA, numit ENB, ce sporește semnificativ calitatea vizuală a jocurilor din se-

rie. Vă dați seama că puțin m-a interesat treaba asta, însă, același mod, ENB, părea să fie aplicabil și la GTR 2, celebrul simulator auto al celor de la SimBin! Hm, trebuia să încerc asta, așa că am urmat instrucțiunile și am instalat ENB-ul pentru GTR 2. Rezultatul? Da, arăta mai bine, în special în ce privește iluminarea și umbrele, parcă și culorile. Merita folosit, dar, la următoarea instalare de GTR 2, odată cu schimbarea sistemului de operare, nu m-am mai oboșit să mă încurc cu acest ENB, jocul mi se părea mai mult decît mulțumitor fără modificări, iar cu moduri precum primul WSGT sau Power and Glory 2, zău că nu am mai simțit nevoia de eye candy.

Un lucru, totuși, m-a izbit în vremea în care mă interesam de acest ENB. M-am uitat pe atunci la destul de multe filmulețe ce conțineau plimbări cu mașina, alurea, fără de țință, prin sandbox-urile celor de la Rockstar. Și, cu valoarea adăugată vizual de ENB, zău dacă aceste fi-

mulețe nu mi-au plăcut! Mi-au adus aminte de ceva din trecut, de arcade-uri vechi, în care făceai curse prin orașe, uneori pe timp de noapte... Trebuie să recunosc, există poezie în asta: plimbarea hai-hui prin mediul urban, cu o mașină faină, în viteză, fără de griji. Dar, ca să fiu sincer, seria NFS, de la Underground încoace, nu a reușit să mă vrăjească cu așa ceva. Burnout Paradise nici atît, iar despre Test Drive Unlimited prefer să nu mă pronunț – se poate să capăt un limbal prea colorat, „rated mature +”

Viciul modificării

În schimb, de la frații noștri de pe Tisa, adică de la un grup de modificaliști maghiari, a venit o surpriză pe care o calific, la propriu, ca fiind de proporții. Oamenii au reușit să convertească orașul din GTA Vice City în pistă pentru GTR Evolution a celor de la SimBin!!! Yup, nici mie

VICE CITY. TARGA FLORIO. TRANSFĂGĂRĂȘAN.

3 motive serioase pentru a te apuca de simulatoarele auto

De altfel, vă recomand să căutați versiunea acestui mod pentru GTR Evolution, pe care o găsiți pe www.nogripracing.com, în secțiunea de download-uri pentru Race 07/ GTR Evo/ Race On, la modulele de GTR Evo, sub numele True2Life Racing Porsche Mobil 1 SuperCup 2007. Acum că aveți GTR Evolution, trebuie neapărat să vă instalați și acest mod, pentru că Porsche-urile încluse oferă o experiență fără egal.



Amintiri din copilăria... altora



Culorile din meniul original: UGH!

Este un specific al străzilor dintr-un oraș, cu atât mai mult unul american: majoritatea se intersectează în unghiuri drepte. De aici apare nevoia unor tehnici specifice de condus, frina de mină își găsește folosul, iar driftul poate deveni atât o plăcere, cât și o necesitate. Gymkhana prin Vice City... mmmm... unele mașini din GTR Evolution pot fi setate

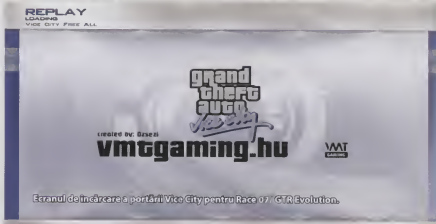


astfel încât să li se accentueze tendința spre drift. Puteți căuta pe www.nogripracing.com astfel de setări, găsiți acolo și moduri de mașini pentru Race 07 și Evo ce se potrivește tehnicilor de drift – M3-ul importat din BMW M3 Challenge este una dintre acestea.

Mi-am găsit un stil propriu de a mă distra cu mașina prin Vice City-ul importat în GTR Evolution. Încerc să merg la viteză maximă posibilă, căutând la bifurcații varianta de traseu care mă poate menține la cea mai mare viteză. Evident, deseori trebuie să frinez violent, dar, treptat, înveți „circuitele” ad-hoc de mare viteză din oraș. Cu ocazia asta am mai descoperit o provocare: mașinile din Race On, celălalt mare expansion lansat de SimBin pentru Race 07. În Race On sînt patru modele de mașini care-urii de stradă, mașini americane prin tot: putere, dimensiuni, greutate, suspensie. Când mă dau prin Vice City cu un astfel de mașină care mă trec toți forii, este o experiență unică. Să direcționezi și să controlezi o asemenea forță pe patru roți, brută, năvălășă, este o performanță pe care nu o poți atinge decât după un serios antrenament – dar rezultatul este spectaculos, cu derapaje care par luate din urmăriturile cu mașini din seria Dirty Harry, sau din celebrul Vanishing Point.

Eventual multiplayer

Dar, poate că experiența singleplayer nu este totul în acest Vice City. Cred că se pot improvisa reguli pentru variante cel puțin distractive de competiții în multiplayer. Ceva de genul: cine termină în frunte după un interval de timp dat? Adică, pe o porțiune dreaptă de stradă doi-trei concurenți încep cu o cursă de drag. Cel care este în frunte înainte de prima intersecție decide în ce parte se face virajul, și tot așa, cînd se ajunge la bifurcații, cel aflat în frunte decide pe unde se merge mai de-



Position 01 / 01

Car ahead
Car behind

Lap 01 / 01

Best lap 49:36.102
Current lap 5:29.338
Split lap 5:29.338Peisajul montan este unic
pentru un simulator auto.

TARGA FLORIS

Plopi, mare și soare.



Aici mi-am apropiat în sicilienă



Targa Florio - ecranul de încărcare în rFactor.

tea sînt ideile mele de cursă în Vice City, cu siguranță se pot inventa multe altele, inclusiv jocuri de-a v-ați ascunselea. Pentru emoții suplimentare, sare, piper, oregano, chilli și usturoi, este indicat ca damage-ul mașinilor să fie ON și pus la 100%.

Dar, oricare ar fi modalitatea de a parcurge această hartă impresionantă, importantă este, pînă la urmă, starea aparte, trăirea pe care aceasta ți-o oferă. Sub acest aspect, nu pot decît

să vă recomand modul Vice City pentru GTR Evolution. În acest scop, căutați pe internet fișierul „r07_Vice_City_Free_All.rar”. Nu veți regreta.

O nostalgie

Poate că mulți dintre voi nu au jucat NFS-urile vechi. Eu și acum am instalat Need For Speed High

Stakes, iar din cînd în cînd mai dau cite o tură prin el. Asta pentru că NFS-urile 2, 3 și 4 aveau o chestie extraordinară: designul de nivel, adică pistele și mediul înconjurător. Alt de mult îmi place cum arată circuite precum Celtic Ruins, Dolphin Cove, Kindiak Park, Route Adonf, Durham Road, încît le parcurg pur și simplu ca să mă bucur de drum, dacă înțelegeți ce vreau să spun – și sînt foarte faine și noaptea.

Sînt că asta lipsește în jocurile de curse de azi. Poate că un arcade precum Test Drive Unlimited se apro-

parte. Ceilalți vor încerca permanent să îl depășească, pîndind astfel alege traseul care le convine cel mai mult. Cel aflat în frunte după scurgerea intervalului de timp convenit, acela cîștigă.

O altă variantă de competiție ar putea fi parcurgerea cît mai rapidă a distanței dintre două puncte din oraș convenite inițial de jucători. Toți pornesc din același punct, iar cel care ajunge primul în fața unei anumite clădiri sau pe o esplanadă ori într-o parcare, alege dinainte, cîștigă. Ideea este că nu trebuie restricționat traseul, fiecare își alege ce drum dorește, după cum i se pare mai potrivit cu stilul propriu de pilotaj și mașina aleasă pentru competiție – farmecul este ca fiecare să aibă mașini cît mai diferite de ale celorlalți. Mă rog, as-



Iluminare mai bună în rFactor. Mașina este un Porsche din modul PCC 2007.

Peisajul este foarte convingător.

Recunoașteți cabana?

Atenție, cad pietrel!

„Circulați cu viteză redusă”. Desigur...

Fără cuvinte.

Transfăgărășan - punctul de start.

pie de acest feeling, dar eu aș dori să simt așa ceva, bucuria drumului lung printr-un peisaj plăcut, într-un simulator auto. Bun, Vice City, despre care tocmai v-am vorbit, aduce partea urbană a acestei trăiri. Dar eu simt dorința de a îmi împlini și nevoia de a leși în natură, la volanul unei mașini cât mai bine simulate. Și aici vine în ajutor un circuit celebru, dintr-un simulator la fel de celebru. Este vorba despre Targa Florio, pistă realizată pentru vechiul Grand Prix Legends, un titlu care a fost printre primele simulatoare adevărate pentru PC.

Targa Florio a fost cea dintâi cursă auto oficială din istorie – ediția inaugurală s-a desfășurat la 1906! Circuitul se întindea prin zona montană a Siciliei, în jurul Palermoului. În configurația sa cea mai des utilizată, lungimea unei ture era de 72 kilometri! Ei bine, în această formă, circuitul a fost importat din Grand Prix Legends, de către o echipă de modificali entuziaști, pentru rFactor, GTR Evolution și GT Legends (s-ar putea să fie în lucru și o portare pentru GTR 2).

Experiența oferită de circuitul Targa Florio este una excepțională, atât la nivel vizual, cât și al provocărilor teh-

nice. Grafic, este uimitor felul în care creatorii acestei piste au reușit să surprindă mediul, specificul zonei, al vegetației, construcțiile, perspectivele îndepărtate. Chiar dacă rezoluția anumitor texturi și imagini de fundal nu este foarte înaltă, rezultatul de ansamblu este unul neegalat până acum pentru gMotor 2 (deci de plusele celor de la Virtua, LM (Le Mans, Sebring, Mid Ohio și Fuji)), dar și de Nordschleife-ul VLN creat de comă sau Team rF - Nordschleife.de.

Este foarte bună versiunea pentru GTR Evolution, dar, în opinia mea, motorul grafic al seriei Race 07 nu este excepțional la redarea luminii, umbrelor, a efectelor de iluminare în general. Din acest motiv, Targa Florio arată mai realist și mai plăcut în versiunea destinată rFactor, unde îți oferă ocazia de a experimenta un drum prin Sicilia, îmbăindu-te foarte plăcut în lumina și culorile insulei. În plus, în rFactor traseul poate fi parcurs și noaptea, ceea ce mi se pare formidabil. De fapt, nu atât după lăsarea întunericului mă înnebunește pe mine Targa Florio în rFactor, cât în momentele de tranziție, la apus și în zori – arată incredibil (cei care au parcurs Le

HillClimb

Ecranul de încărcare pentru Transfăgărășan în rFactor.



VENUE - Transfăgărășan Road
LOCATION - ROMANIA
LENGTH - 114.2 km
TYPE - Endurance (200km)

Copyright © 2007

by Golbaka

În golul alpin.



Mans-ul Virtua LM pentru rFactor în astfel de momente ale zilei știu bine ce vreau să spun).

Să nu te fure peisajul!

Pe partea dificultăților tehnice, Targa Florio este o sumă de ispite diavolești. Drumul pare deseori întins, invitându-te să apeși accelerația fără de grijă. Dar nu este așa – curba care arată largă se strânge subit dincolo de apexul aparent, creasta din fața ta ascunde un viraj ac de păr, înclinarea laterală a drumului alternează brusc de pe stînga pe dreapta, iar onduleuri subtile ale caroseriei îți sabotează intrarea în coborîre într-un viraj ce părea inițial lipsit de dificultăți, numai bun pentru o abordare în plină accelerație. De fapt, sînt atît de multe surprize și jocuri ale perspectivei în traseul ăsta încît trebuie să ajungi să-l cunoști foarte bine pentru a putea să-l parcurgi la viteză maximă posibilă. Hm, ia să vedem, ca să înțeleg ceva din Nordschleife mi-a luat vreo două săptămîni, iar ca să pot emite pretenții la ceva timp performanți, pe același circuit, mi-a luat vreo patru luni, în mașina mea preferată din GTR Evo, Corvette-ul CSR. Ca să învîi cît de cît Targa Florio, cred că mi-ar lua vreo 6 săptămîni de rulat zilnic, măcar vreo două ture pe sesiune. Probabil după vreo 4-5 luni aș putea emite vagi pretenții de viteză. It is that hard.

Iar partea bestială este că te trece prin toată gama de provocări, de la zone de raliu pe tarmac, la lungi linii drepte de drag, de la curbe largi de bătrîn circuit de anduranță, pînă la viraje de Grand Prix britanic. Iar diferențele majore de altitudine aduc dificultăți atît de vizibilitate pe anumite porțiuni, cît și de suprasolicitare a mașinii, ce poate să se defecteze mai des. De altfel, un astfel de traseu merită parcurs cu damage ON, 100%, pentru a face față problemelor reale ale unei asemenea curse. Dacă ai un accident și ți se defectează caroseria, direcția sau suspensia, ori chiar motorul, trebuie să parcurgi o distanță imensă pînă la boxe, de cele mai multe ori. Dacă faci o cursă de anduranță, un asemenea eveniment are implicații majore – dar să nu uităm că se poate întâmpla și celorlalți concurenți... Iar dacă începe să plo-

uă și tu ești pe slick-uri, pînă să ajungi la boxe pentru o schimbare de pneuri te papă gaia pe munte de la atîta derapaj. E foarte fain!

De aceea, eu zic că nu strică deloc să vă duceți la adresa următoare: <http://living-simracing.blogspot.com/2011/10/targa-florio-12-for-race07gtr-evo.html>. Acolo veți găsi versiunea pentru Race 07/ GTR Evolution a circuitului Targa Florio, precum și un foarte folosit patch pentru concurenții controlați de computer (numitul AIW Fix). Evident, versiunea de rFactor – pe care o prefer la capitolul iluminare – poate fi găsită pe www.rfactorcentral.com.

La înălțime

Cam prin luna august a anului trecut am dat peste o știre pe un site de simracing, care anunța lansarea unui traseu pentru rFactor, numit Transfagarasan. Oau! mi-am zis, e clar că emisiunea în care Top Gear ne miștoacăru, lăudîndu-ne în felul lor caracteristic, a dat roade – cineva a fost inspirat de frumusețea unuia dintre puținele lucruri din România care au supraviețuit numai pentru că nu au putut fi dezasamblate și vîndute pe prețuri de nimic: Transfăgărășanul. Un tip din Spania (dar care se poate să fie catalan sau basc), pe numele online

Golbaka, a reușit să pună în fapt acest impresionant drum din țara noastră. Vă recomand să-l dați jos de pe rFactorcentral și să vi-l instalați în rFactor. Deși aproape că nu trece proba neregularităților, fiind netul prea drept, prea lin ca suprafața a tarmacului, este, totuși, o provocare tehnică deosebită, iarasta pentru că virajele, crîncene, par să respecte suficient de mult realitatea, din cite îmi amintesc eu din trecerile mele peste Carpați.

Momentan, este modelată „normal” partea de urcare dinspre Sibiu, pînă la cabana de sus, dar Golbaka a anunțat zilele astea pe un forum de limbă spaniolă că lucrează și la componenta dinspre Muscel a Transfăgărășanului, pentru un total de, pare-se, 92 de kilometri de șosea! Eu, unul, abia aștept să văd așa ceva, pentru că tronsonul deja finalizat merită parcurs, cu atît mai mult cu cît impresionează prin prezența anumitor detalii ușor de recunoscut de pe marginea drumului și din mediu. Oricum, valeda ce se deschide larg în golul alpin și perspectiva îndepărtată îți taie răsuflarea: o reușită a acestui modificador ambițios! Cred că este persoana potrivită pentru a încerca să realizeze și alt drum care ar trebui să ajungă în simulațiile noastre auto: Transalpina.

Încercați rezultatul muncii sale de pînă acum, pentru că e de domeniul incredibilului. Mulțumim, Golbaka!

Marius Ghinea



THE WAY OF THE TIGER

Written By: C.Kerry
S.Hollingworth
P.Harrap
M.Duroe

Copyright 1986

ENDURANCE INNER FORCE



Program: TIGER

Carierea mea reală de ninja virtual a început, logic, cu Saboteur. Fiindcă pe atunci eram doar un casual mucos, iar orientarea în timp și spațiu n-a fost niciodată unul dintre punctele mele forte, aș fi dat bucuros explorarea și platforming-ul din Saboteur pe o porție consistentă de cotonogeață stilată, epică și viscerală ca-n clasicele filme „cu karatiști” proiectate de Nea Lăiță la cinematograful sătesc. Pentru numele lui Buddha, dați-mi un ninja care cunoaște mai mult de trei „scheme” obosite. Nu, nu mi-a plăcut Karate Kid. Tocmai când cugetam mai adânc la relația ninjalăului cu universul (virtual sau real, nu prea conta, căci în acel moment granița era cam în ceață), Puterile care Sunt și Știu Totul (inclusiv că aveam la mine banii pentru fondul clasei) mi-au scos în cale un magazinăș cu multe, multe, multe casete. În timp ce sorbeam titlurile din priviri și încercam să-mi imaginez ce bâzdgăanii de jocuri se ascund în spațele lor, mi-a atras atenția „The Way of the Tiger”. Nu trebuia să fii un fin cunoscător al filmelor cu arte marțiale ca să te prinzi ce se ascunde sub capota unui joc botezat The Way of the Tiger. După un minut de gândire (când am decis că pot învăța și fără perdele în sala de clasă), caseta și-a schimbat proprietarul, iar eu mi-am continuat cariera de ninja, mulțumit că am dat, în sfârșit, de un mascat mai priceput într-ale cotonogelii decât acrobatul din Saboteur.

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Way of the Tiger are la bază o serie de cărți-joc (gamebooks), foarte populare prin anii '80, care urmăreau aventurile unui tânăr luptător ninja într-un univers fantastic. Drăguț: O informație care mi-ar fi folosit acum 17 ani, când mă credeam în Japonia medievală și eram asaltat de tot felul de dihănii fantasy pe care nu știam de unde să le iau. În istorie clar n-aveau ce căuta. Da, un manual ar fi prins bine, dar lipsa lui nu m-a împiedicat să mă bucur de unul dintre cele mai bune și mai chipeșe (decoruri bestiale, cu background animat) beat'em'up-uri de Spectrum. Pe scurt, ca să îți dovedești măiestria în străvechea artă a ninjutsu-ului, trebuia să parcurgi trei stagii (se încărcau separat de pe casetă), cu fiecare stagiul dedicat unui anumit tip de luptă. Primul îți testa priceperea și dexteritatea în lupta corp la corp, unde aveai acces la opt tipuri de lovituri (un joystick era mană cerească, altfel ți se încurcau puțin degetele pe tastatură). În lipsa mai sus menționatului manual, a trebuit să le descopăr de unul singur testând diverse combinații de taste. Așa se întâmpla în epoca marilor descoperiri. Al doilea stagiul, un pod alunecos, te pune în fața unui schelet în armură (urmat de alți sataniști fantasy), pe care trebuia să îl învingi folosindu-te de clasicul baston. Alt cerc, alte scheme. Ultima încercare, și cea mai înaltă formă de artă marțială dacă e să te iei după practicantii ei, era lupta cu sabia (kenjutsu?). Iar după ce îți croiai drum printre cuștitori fantasy, urma confruntarea finală, epică și viscerală, cu însuși maestrul tău. De-abia atunci te puteai numi un adevărat ninja...



SONY PS VITA

O consolă de toți banii



PlayStation

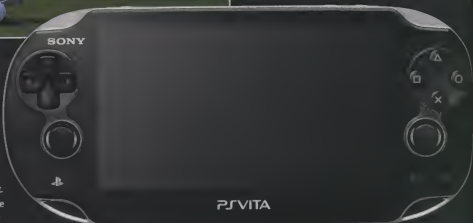
O dată la câțiva ani, de multe ori mai mulți decât mai puțini, o companie își ia înima în dinți și încearcă marea cu degetul cu un nou produs care își propune să schimbe lumea, să reinventeze un domeniu și, mai mult decât atât, să reinventeze modul în care noi, ca oameni, facem anumite lucruri. Indiferent că ține de divertisment, de locul de muncă sau de lucruri mult mai banale, puterea creației și o idee sculptoare încă mai pot influența radical anumite activități. Din păcate, trecem printr-o perioadă în care evoluția tehnologică este atât de rapidă, iar tehnologia în sine a devenit atât de ieftină de implementat, încât acum totul se rezumă la ideea care schimbă totul. Zic din păcate pentru că, deși e la îndemână să faci lucruri mai rapide, mai performante și mai impresionante, devine din ce în ce mai greu să faci lucruri utile, originale și cu priză la public.

SONY, în cazul PS VITA, a concretizat ani de experiență în domeniul consolelor de gaming, reușind în același timp să integreze un hardware suficient de performant încât, zic unii, ar avea puterea de calcul a unui PS3. VITA însă nu se rezumă doar la putere de calcul, oferă mult mai mult decât atât. Vine cu senzori, cu camere, cu modul 3G cu un ecran de calitate pe o parte și un touchpad extrem de sensibil pe partea opusă. Se pot spune multe despre VITA, dar cu siguranță nu se poate spune că nu ar fi cel mai original aparat pe care am pus mâna în ultimii 2 ani de zile, de exemplu. Creat în primul rând pentru gaming, înainte de toate, PS VITA este alcătuit dintr-o combinație extrem de bine echilibrată de sticlă, plastic și electronică high end. Ca la aproape orice produs SONY, finisajul este perfecționat până la ultimul detaliu și, deși în multe cazuri poți da



FIFA 12

raterii când folosești în mare parte plasticul la un produs, PS VITA după nici un standard nu pare un produs ieftin. Partea din față este dominată de un panou de 5 inci, extrem de luminos, construit cu tehnologie OLED, ce afișează într-un incredibil detaliu orice joc, poză sau clip video; cu o rezoluție de 960 x 544, este în același timp capacitiv și principalul mod de interacțiune la aparatul. Este evident că SONY a știut importanța unui panou de calitate pentru o consolă portabilă de gaming și la acest capitol nu a făcut rabat. Timpul de răspuns foarte bun, unghiurile de vizibilitate ireproșabile și modul în care este integrat în dispozitiv demonstrează clar că PS VITA este un aparat creat în 2012, când butoanele sunt la fel de importante precum interfețele touch, dacă nu cumva au pierdut ceva teren la popularitate. Legat de sensibilitatea ecranului, dacă întâmpinați perioade cu probleme, cel mai bine ar fi să verificați dacă aveți ultimul firmware pe aparat și, eventual, să faceți un update. SONY s-a grăbit cu actualizările și nu a lăsat nici un client nemulțumit. Pe lângă ecran, partea din față mai este dominată de combinația de butoane și thumbstick-uri pe care am ajuns să le îndrăgim de la controller-ul de PS1, PS2, PS3 sau PSP și până în prezent. În stânga avem un D-pad, iar în dreapta, cele 4 butoane care, pentru ceva timp, au fost sigla brandului PlayStation: un triunghi, un pătrat, un cerc și un X. Tot pe laterale, pe lângă două thumbstick-uri, găsim butonul marcat PS, în partea stângă, și clasicele start și select, în partea dreaptă. Legat de butonul marcat cu logoul PlayStation, în majoritatea cazurilor acesta are funcția de „home” sau întoarcere la meniul anterior/ecranul principal. Pe partea de confort și utilizare extinsă, SONY, deși a optat pentru un set de butoane parcă un pic mai mici decât vedem la controller-ul de PS3, de exemplu, alegerea pare să fi fost una calculată. Sentimentul este că PS VITA e gândit pentru cursă lungă. Zgomotul aferent apăsării butoanelor, care în multe cazuri face parte din experiența de gaming, există, însă reușește să nu deranjeze decât în momentele un pic mai agresive de utilizare. Pe partea de timp de răspuns, vital când vorbim de un dispozitiv gândit atât pentru jocuri tip Mortal Kombat, cât și God of War, nu există loc de reproș. Atât D-Pad-ul, cât și thumbstick-urile sau butoanele X, triunghi, pătrat și cerc par trainice și eficiente. Legat de thumbstick-uri, deși acum sunt două,



față de PSP undeva era unul singur, inspirația din controller-ul de PS3 nu s-a reflectat și în înălțimea acestora.

Având în vedere dimensiunile destul de impresionante, 182 x 18,6 x 83,5 mm, e greu să afirmi că VITA-ul are ca punct forte portabilitatea, iar thumbstick-urile care ies un pic în afara carcasei cu siguranță nu ajută. E masiv, indiferent cum vrei să privești problema, și fie ai nevoie de un buzunar exagerat de larg pentru a-l lua cu tine, fie îl bagi într-o geantă sau ghiozdan și asta e. Ca gramaj, 279 grame aferente dispozitivului cu WiFi și 3G, deși ar putea părea multe în comparație cu un iPhone

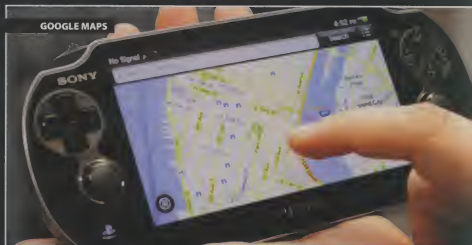
4S (140 g) sau Galaxy S III (116g), cu siguranță nu par multe în comparație cu un iPad 2 (601 grame), pe care ne-am obișnuit să-l ținem în mână câteva ore fără probleme. Nici în comparație cu fratele mai bătrân diferența nu este semnificativă, consola PSP1000 (280 grame) fiind chiar cu un gram mai grea. Un aspect important în sentimentul de confort pe care și-l oferă un dispozitiv gândit să stai cu el în mână vine din distribuția greutății, iar PS VITA, fiind conceput foarte bine la acest capitol, pare chiar mai ușor. Marginile sunt bombardate cu câteva porturi și alte butoane. Pe rama superioară se află butonul power și cele două aferente ajustării volumului, un port proprietar și locașul pentru cardurile cu jocuri. Colțurile superioare sunt flancate de celelalte două bu-

toane de interacțiune cu jocurile, L1 și R1. Termenul colțuri este impropriu folosit în acest context, având în vedere că VITA-ul este curbat. Versiunea cu 3G în plus are pe partea stângă o mică ușiță, care ascunde slotul de SIM. Partea inferioară a aparatului integrează un port proprietar hibrid pentru transfer de date și în încărcare, iar un pic în stânga găsim un locaș destinat unor noi carduri create de SONY. Deși extrem de similare estetic cu Micro SD-urile, nu au nimic în comun cu acestea la nivel de funcționalitate. Mai ales la capitolul preț, discrepanțele sunt agresive, cardurile create de SONY fiind de 4 ori mai



scumpe decât un micro SD de aceeași capacitate. Lăsând la o parte amalgamul de elemente proprietare, singurul port pe care l-ați mai văzut înaintea de PS VITA este mufa de căști de 3,5 mm, poziționată între mufa de încărcare și locașul de card. Partea din spate a aparatului este acoperită cu sute de cercurițe, pătrățele, triunghiuri și X-uri, definind în același timp zona sensibilă la atingere care funcționează ca un touchpad. Integrarea acestei funcții, dacă va fi implementată în jocuri cum se cuvine, are ca scop menajarea măcar parțială ecranului de atingeri. Pe lângă acest aspect, SONY vrea să câștige înapoi o parte din utilizatorii obișnuiți cu gamingul pe smartphone sau tabletă, această activitate gravitând exclusiv în jurul atingărilor. În ceea ce privește rezistența la zgărieturi sau la amprente, chiar și după câteva minute de interacțiune cu aparatul, inclusiv băgat/scoas din buzunar, pus/ridicat de pe masă, veți vedea că SONY aproape că vă obligă să vă achiziționați o carcasă și să aveți aproape în permanență o cărpă la îndemână. Din păcate, la acest capitol se pot reproșa multe, dar cel mai probabil producătorul a fost obligat să aleagă între un aspect estetic deosebit și un design rezistent și a optat pentru prima variantă. Un aspect pe care era să-l trec cu vederea este reprezentat de camerele foto/video. Acestea sunt două și, deși nu sunt remarcabile ca performanță, sunt mai mult decât suficiente pentru aspectele de realitate augmentativă ale consolei sau pentru video chat, dar că veți folosi consola la așa ceva.

Legat de interfață, aceasta a rămas aceeași în toate stadiile de dezvoltare și, deși bate a meniu de smartphone cu iconuri mari a căror poziție o poți modifica ușor, este intuitivă, iar acest lucru e cel mai important. Deși probabil că unele voci vor spune că ar fi fost bine să poți naviga prin meniuri și din butoane, în acest caz calitatea ecranului este mult prea bună ca să nu-ți vină să dai cu degetul pe el din stânga în dreapta sau de sus în jos. Ai până la 10 pagini de aplicații pe care îți poți dispune jocuri, aplicații sau funcții după bunul-plac. În momentul în care atingeți un icon, înaintea să porniți aplicația aferentă acestuia mai sunteți întâmpinați de o fereastră. Deși în 9 din 10 cazuri respectivul ecran are doar un buton mare pentru a porni jocul, SONY a gâ-

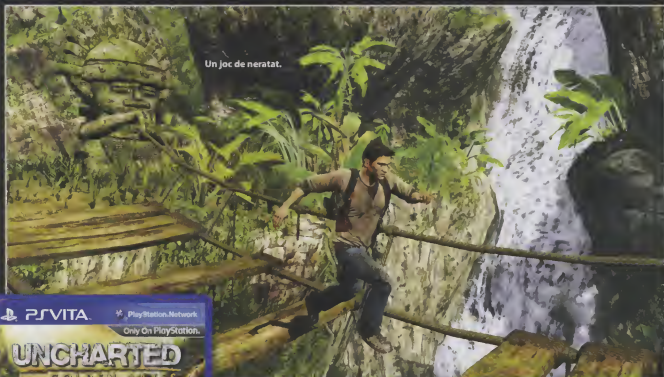


dit acest ecran pentru a oferi acces la câteva funcții suplimentare adiacente respectivului conținut. La unele jocuri, aici puteți vedea un buton către un trailer sau către un film bazat pe acestea. Pentru a închide o aplicație, în momentul în care apăsați pe butonul PS sunteți întorși în ecranul descris mai devreme, moment după care, dacă trasați o linie diagonală peste respectiva pagină, ați închis-o. Și PS Vita suportă multi tasking, iar la prima impresie o face foarte bine, nu am sesizat întârzieri după ce am intrat în aplicații, iar faptul că un icon aferent fiecărei aplicații deschide stă în partea de sus a meniului principal te ajută să ai o evidență a ceea ce se întâmplă pe aparat. Cu o apăsare a butonului PS poți naviga printre aplicațiile care rulează și, dacă vrei, le poți închide. Cu o atingere prelungită a butonului PS apare pe ecran un meniu din care ajustezi rapid luminizitatea ecranului, schimbi melodia care rulează și modifici parametrii de funcționare ai microfonului sau ai funcției de chat. Pentru a modifica aranjamentul iconurilor sau pentru a șterge aplicații, algoritmul este identic cu cel de la iOS. Țineți apăsat pe orice aplicație și aceasta începe să tremure. Dacă vreți să le ștergeți, apăsați pe simbolul X din colț, iar dacă vreți să le mutați, faceți drag&drop.

Pe lângă jocuri, PS VITA include câteva aplicații de

consum conținut multimedia. Dintre acestea, Photos, Music, Videos sunt responsabile de interacțiunea cu tipul de conținut din titlu. Singura excepție e Photos, care, în plus, oferă utilizatorilor posibilitatea de a captura imagini cu ajutorul camerelor integrate. Aplicațiile nu sunt incredibil de estetice, dar nici nu cred că ar trebui să fie; atât timp cât îți filtrează conținutul foto, video și audio pe câteva categorii pentru a te ajuta să găsești ușor ce te interesează, e totul în regulă. În plus, nu puteau lipsi aplicațiile aferente serviciului PSN – Play Station Network. Vă puteți trimite mesaje cu prietenii din rețea, puteți face audio chat sau video chat cu microfon și camerele încorporate și, nu în ultimul rând, puteți vedea cum stați la capitolul trofee. Pentru a ajuta utilizatorii să găsească alți posesori de PS VITA în împrejurimi, „There's an app for that”. Intitulată Near, deși în cazul nostru nu a fost extrem de utilă, această aplicație folosind o interfață de tip radar vă arată utilizatorii de Vita de pe o rază de maximum 7 kilometri. Nu puteți vedea numele respectivilor sau locația exactă decât dacă aceștia își dau acordul, dar puteți vedea ce s-au jucat, feedback-ul lor despre anumite jocuri și alte câteva informații. În teorie, puteți schimba și obiecte din jocuri sau alte elemente, din păcate însă, nu am putut experimenta în detaliu această funcționalitate. Browserul de





Un joc de neratut.



Internet, deși nu este unul dintre cele mai reușite și cu siguranță nu se compară cu experiența de navigare pe Internet de pe iPhone, de exemplu, este decent. Încarcă fără probleme orice pagini, de cele mai multe ori nu trece pe varianta mobilă a unui site, particularitate destul de avantajoasă dacă e să avem în vedere dimensiunea și calitatea ecranului, însă nu vine cu suport pentru flash sau un suport foarte bun pentru HTML5. Trăgând linie, eficiența browserului este o problemă de soft și, deși ne-am fi dorit să fie mai performant, acest lucru cu siguranță se va remedia în câteva săptămâni, maximum câteva luni.

Partea de management de conținut este vitală la experiența generală a utilizării unui dispozitiv care, printre alte funcții, poate reda conținut multimedia. În cazul PS VITA, SONY a făcut o alegere extremă, care cu siguranță lasă loc de apăsări mixte în ceea ce privește transferul de conținut pe și de pe consolă. După ce instalezi, pe PC sau Mac, Content Manager Assistant, sunteți obligați să alegeți 4 directoare de pe hard disk pentru fotografii, filme, muzică și backup. Atât. După ce ai definit respectivele locații, consola PS VITA, în momentul în care este conectată cu un cablu la computer, vă permite

să copiați fișiere exclusiv din respectivele locații definite anterior. Tot de pe PS Vita declanșați operațiunea de Backup sau Restore a întregului conținut al consolei. La categoria apăsări mixte, intră exact această direcție pentru care a optat SONY. Faptul că interfața consolei este extrem de prietenoasă și intuitivă în multe cazuri este un avantaj; din păcate, faptul că aplicația de computer, care ar trebui să eficientizeze transferul de conținut, nu vă permite decât să alegeți niște directoare nu va fi apreciat de foarte mulți utilizatori. Un avantaj al sistemului ales de SONY vine din aceea că, după ce v-ați obișnuit cu interfața de transfer și backup de pe PS VITA, informațiile respective le puteți folosi atât când conectați consola la un PlayStation 3, cât și când o conectați la PC. Un handicap major îl reprezintă formatele suportate. În condițiile în care iPhone-ul și iPad-ul nu suportă cine știe ce formate multimedia, „there's an app for that” și puteți rula orice film. La PS VITA, din păcate, nu o să vă

vină să credeți când veți vedea că nu puteți rula decât fișiere MP3, MPEG-4, H.264 și WAV. În condițiile în care nici nu aveți o aplicație alternativă, cu PS VITA nu puteți rula, de exemplu, fișiere DivX, MKV, Xvid, AVI, FLAC și multe altele. Pe partea de Imagini în schimb, sunt suportate fotografiile în format JPEG, TIFF, GIF, BMP sau PNG. Având în vedere că tot prin Content Manager Assistant puteți încărca și jocuri pe PS VITA, trebuie menționat aspectul compatibilității. Cum s-a întâmplat, de altfel, și în cazul PS 3 când a venit vorba de jocurile de PS 2, PS VITA, deși rulează o parte importantă din jocurile de PSP, are câteva lipsuri majore a căror logică nu am găsit-o. Cel mai bun test, până acum, este să căutați prin PlayStation Store pe PS VITA anumite titluri și să vedeți dacă apar ca rezultate. Dacă le găsiți înseamnă că și funcționează. Dacă folosiți PS3-ul pentru a descărca conținut pe care ulterior îl transferați pe PS VITA, aveți grijă să nu vă înșelați. PlayStation Store-ul de pe PS3 nu



are filtrul definit mai devreme și vă permite fără probleme să cumpărați, de exemplu, LittleBigPlanet sau Killzone: Liberation, ambele nefiind compatibile cu PS VITA, din păcate. Pe partea pozitivă însă, jocurile de PSP, care merg, arată mult mai bine pe PS VITA, în parte datorită ecranului OLED. În parte datorită faptului că, printr-o apăsare prelungită pe ecran, dintr-un meniu care apare puteți activa bi-linear filtering. Din același meniu puteți emula folosind cel de-ai doilea thumbstick, clasicul D-pad sau chiar left analog stick.

Deși ar fi putut să redea mai multe formate multimedia, PS VITA este un PlayStation, iar acesta este cel mai important criteriu de achiziție. Astfel, pe partea de gaming se vede că SONY a învățat din greșelile competiției și a lansat PS VITA cu o serie impresionantă de titluri care ar trebui să încânte orice tip de utilizator. Pe partea de grafică, fără nici un dubiu, nu există alt dispozitiv portabil ale cărui jocuri să arate la fel de bine sau mai bine decât pe ecranul OLED de 5 inci din VITA. Deși aș fi preferat să se încarce mai puțin, fiecare joc pe care l-am jucat arăta senzațional. Indiferent dacă vorbim de WipEout 2048, de Reality Fighters, un joc foarte atractiv pentru fanii AR, sau de cel mai nou Uncharted: Golden Abyss, sentimentul de viteză sau de putere grafică de care este capabilă această consolă este remarcabil.

Dacă ar fi să fim cărcotași, poate câteva secvențe cu fața lui Nathan Drake, personajul principal din Uncharted, parcă ar fi putut să aibă texturi de o rezoluție mai bună. Această problemă este însă sesizabilă în extrem de puține cazuri. În principiu, sentimentul este că deține doar de dezvoltatorii de jocuri să profite de puterea de procesare a noului PlayStation. Pe partea de Remote Play nu s-a schimbat mare lucru de la PSP la PS VITA. Toate titlurile care erau compatibile cu vechea consolă sunt compatibile și cu cea nouă. Partea de shopping, deși nu este extrem de atractivă, prin PlayStation Store-ul de pe VITA cu siguranță este eficientă. Puteți foarte ușor să vedeți ce titluri au apărut, ce jocuri sunt recomandate într-o anumită perioadă, câte și ce titluri sunt exclusive pentru PS VITA sau ce jocuri sunt compatibile atât cu noul VITA, cât și cu vechiul PSP sau PS3. Dacă ar fi să facem o sugestie, de preferat ar fi să fie disponibile mai multe poze sau clipuri in-game din fiecare joc. Faptul că deja au început să apară de-



mo-uri la jocuri este, de asemenea, un aspect care trebuie laudat, fiind cea mai bună metodă de a-ți face o părere legată de VITA.

Bateria este un alt aspect important când vorbim de o consolă portabilă. Deși nu se compară cu iPad-ul când vine vorba de autonomie, PS VITA vine cu 3 ore de gaming în condiții optime, cu parametrii impliciti de funcționare în ce privește luminozitatea ecranului. Dacă reduceți luminozitatea acestuia la minimum, ideal pe timp de noapte, de exemplu, mai câștigați aproape o oră de autonomie, iar dacă activați modul avion, mai câștigați încă 15-20 de minute. Pe partea de multimedia, cu ecranul închis și PS VITA-ul în buzunar, puteți asculta aproape 9 ore de muzică, iar dacă vreți să vă uitați la un film, vă puteți aștepta ca 5 ore și jumătate până la 6 ore să nu aveți nici un fel de probleme. În altă ordine de idei însă, SONY știe că gamerii pasionați vor mai mult de 3 ore de la noua lor jucărie și, ca urmare, a

anunțat deja o baterie suplimentară externă.

Per ansamblu, PS VITA este o consolă modernă cam scumpă, dar care are câteva avantaje față de concurența sa directă, Nintendo 3DS. Calitatea grafică este excepțională, calitatea construcției și a touchscreen-ului cu greu lasă loc de îmbunătățiri, din păcate însă, nu la fel stau lucrurile în cazul bateriei. Cele câteva detalii care țin de software, precum browserul de internet, de exemplu, cu siguranță vor fi rezolvate, însă nu același lucru se poate spune despre limitările de compatibilitate cu formate multimedia. Deși e greu să ne pronunțăm dacă PS VITA va fi un real succes și peste 1 an, vânzările de 1,2 milioane de console după aproximativ o lună de comercializare pe piața internațională definesc o imagine destul de optimistă.

■ **Alexandru Puia**

Obiectiv: Panasonic SONY **Preț:** WiFi: 1149 lei, WiFi+3G: 1489 lei





STEELSERIES SRW-S1

Așa cum trebuie

Volanul de luna aceasta este unul un pic mai neobișnuit. Sau nu... De fapt, de când cu controlerul astea pentru console de genul Wii Remote, parcă nu mai este cine știe ce chestie să învârti un volan pe care îl ții în aer. Totuși, celor cărora li se adresează Steelseries cu al lor SRW-S1, adică pasionații de simulatoare auto, obișnuiți cu volanele clasice cu force feedback, soluția de față ar putea să le pară ușor exotica. Dacă o privești cu scepticism, vă spun că și eu am făcut la fel, înainte de a pune mina pe ea. După aceea însă, și după ce am reușit să desțelenesc ceea ce un critic mai pretențios decît mine ar numi „filosofia produsului”, bănuiele mele că am avea de-a face cu încă un gadget plin de pretenții au fost spulberate la nivel de atomi.

Înaltă rezoluție

Steelseries SRW-S1 este un volan care se ține în mîini, fără sprijin. Cum ar veni, nu există nici un ax de care să fie atașat, într-un ansamblu montabil pe o masă sau un birou. Cu toate acestea, SRW-S1 nu este wireless, cum ne-am fi așteptat, ci se leagă la computer prin intermediul unui cablu USB. În momentul în care l-am conectat la PC folosind cablul cu pricina, m-am așteptat să fie nevoie de drivere de la producător pentru ca sistemul să-l recunoască și să utilizeze corect. Spre surprinderea mea, Steelseries SRW-S1 a fost detectat imediat, cu toate ale sale, fiind asimilat de sistem ca un game controller

generic pentru portul USB, ce nu are nevoie de drivere speciale. Am verificat faptul că SRW-S1 are toate funcționalitățile intacte, deschizînd panoul software al controlerelor de jocuri din Windows, unde am obținut un feedback vizual impecabil pentru toate suprafețele de comandă ale acestui volan, inclusiv pentru rotația stînga-dreapta – pentru care SRW-S1 este dotat cu un accelerometru.

De altfel, am mers mai departe și am folosit aplicația DXTweak2, pentru a vedea cum stă acest volan cu axele sale de rotație. Cu această ocazie am descoperit nu doar că output-ul accelerometrului inclus este unul foarte prompt și liniar, fără vîrfuri bruște ale valorilor, dar și că rezoluția datelor oferite de acesta este una foarte mare, de 3600 de valori în care este împărțită rotația de la complet stînga la complet dreapta. Asta aduce Steelseries SRW-S1 în liga celor mai recente și evaluate controlere de tip volan, precum celea dotate cu senzor magnetic pentru detecția rotației. Produsele clasice, cu potențiometru analogic, din aceeași zonă de preț cu SRW-S1, oferă numai 1024 de valori în care este împărțită rotația completă a volanului.

Dar lucrurile nu se opresc aici. Pentru accelerație și frînă, SRW-S1 este dotat cu două padele în spatele volanului, aflate sub cele două padele destinate schimbării vitezelor. Padelele pentru accelerație și frînă au acțiune

SRW-S1 properties

Settings: Test

Test the game controller. If the controller is not functioning properly, it may need to be calibrated. To calibrate it, go to the Settings page

Axes

Throttle

Brake

Steering

Buttons

Point of View Hot

Panoul software de test al Steelseries SRW-S1, din Windows.

OK

Cancel

OPTIONS

SRW-S1 CONTROLS AUDIO VIDEO DIFFICULTY

SELECT AN OPTION TO CHANGE



BACK

In Simraceway, SRW-S1 este recunoscut imediat, cu toate funcțiile sale.

DEFAULT

APPLY



WELCOME
Subscribed

\$0.00
CASH

0
CREDITS

0
REP

CHAT

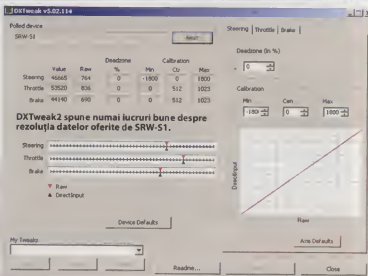
LICENSE CREDITS

proporțională, adică, cu cât le apeși mai mult, cu atât valoarea pe care o transmit jocului este mai mare. Guess what?! Plaja de valori transmise de padelele de accelerație și frână de pe SRW-S1 este 0 - 1023, ceea ce înseamnă un număr de 1024 de valori, de patru ori mai mare decât cele 256 de valori oferite de padelele volanului obișnuit, cu prețuri sub 1000 lei.

Padele vs. pedale

Poate că entuziasmul meu relativ la aceste numere vi se pare deplasat. Dar, credeți-mă, am motive foarte serioase să evidențiez acești parametri ai SRW-S1, pentru că ei au un impact pozitiv deosebit asupra experienței de utilizare a volanului celor de la Steelseries. Practic, cu cât mai mare este numărul de valori transmise de volan la rotație sau la apăsarea unei pedale, cu atât mai mare este precizia comenzilor pe care le transmiteți mașinii din joc. Iar asta se simte imediat la folosirea unui SRW-S1 într-un simulator auto. Este perceptibil felul în care mașina te ascultă mai bine, exactitatea manevrelor tale este mai mare, este mai ușor să țințești și să atingi apexul unui viraj sau vibratorii de la intrarea și

ieșirea din curbă. Controlul este mai fluid, mai natural. Iar padelele de accelerație și frână sunt fenomenale - Steelseries au reușit să facă în așa fel încât cursa acestor padele să fie aproape la fel de mare precum cea a unor pedale obișnuite de accelerație și frână, iar asta fără a-ți obosei sau stresa degetele cu care le acționezi; este ulmitor. Iar la o cursă comparabilă cu cea a unor pedale, padelele de pe SRW-S1 oferă o rezoluție a datelor de patru ori mai mare, ceea ce m-a făcut să am un control mai bun cu aceste padele acționate cu mâna



DXTweak2 spune numai lucruri bune despre rezoluția datelor oferite de SRW-S1.

deciți cu padelele apășate cu piciorul!

Vă rog să mă credeți, am mai încercat să folosesc accelerația și frîna pe padelele din spatele volanului, cu Thrustmaster RGT Forcefeedback Clutch, și mi-a fost greu - am simțit că am nevoie de mult timp pentru a mă obișnui cu o asemenea soluție. Mă așteptam ca și cu SRW-S1 să am aceeași problemă. Ei bine, padelele de volanul Steelseries sint atât de bine concepute, ergonomia lor este atât de fenomenală, iar rezoluția datelor oferite de ele atât de mare, încât la prima tură pe care am dat-o utilizând un SRW-S1 nu am avut nici o problemă de adaptare, am accelerat și frînat natural, fără nici o dificultate, ca și cum padelele cu pricina făceau parte din mine. Repet, rezoluția foarte mare a datelor transmise de padelele de accelerație și frână este esențială - nu am mai avut niciodată până acum senzația unui control atât de direct și de fin asupra accelerației și frinei. Iar în ce privește direcția, satisfacțiile au fost similare: rezoluția crescută a acesteia m-a adus ca experiență de cursă în aceeași clasă cu un Thrustmaster T500 RS, adică cu mult peste zona de preț a unui SRW-S1.





Simraceway: linia de start la Brno.



Simraceway: Mitsubishi Evo Lancer X, mașina oferită gratuit de joc.

„Evoluția se bazează pe materiale”

Pentru calitatea proiectării și construcției volanului SRW-S1 nu am decât cuvinte de laudă. Forma acestuia este perfectă, impecabilă pentru controlarea unui monopost. Când îl ții în mână, senzația este firească, naturală, proporțiile elementelor constructive sînt exact cele potrivite, atît pentru abordarea virajelor, cît și pentru accesul la padelele schimbătoare de viteze sau destinate accelerației și frînei. De asemenea, butoanele sînt dispuse exact în locurile potrivite pentru a fi acționate cu degetele mari, cele mai importante fiind ușor de apăsate chiar și în pozițiile extreme ale volanului, fără a pierde contactul cu schimbătoarele de viteză, accelerația și frîna.

Dacă geometria produsului am stabilit că este bine gândită, să trecem la materiale. Cauciucul de pe „minere” este de calitate foarte bună, nu este lipicios, dar nici alunecos. Are finețea materialelor care îți lasă senzația că nu îți stimulează transpirația. De altfel, exact de aceeași natură este și suprafața de plastic a volanului, inclusiv cea a padelelor – pare catifelată, nu este lucioasă, și prin asta previne transpirația și murdărirea prin depunerea vizibilă de grăsime. Mai mult decît atît, padelele sînt

prevăzute cu rîzuri fine pe partea de contact cu degetele, ceea ce, paradoxal, reduce aderența dintre piele și plastic, dar fără a afecta controlul asupra padelei. Este o combinație reușită între geometria padelelor, tăria arcurilor pe care acestea le împing, rîzuri și tipul suprafeței de plastic, care face să poți controla impecabil accelerația și frîna, indiferent de poziția volanului. Sincer, îmi dă cred că Steelseries au un departament de proiectare care știe ce face mai bine decît alții din industrie. La capitolul ergonomie și materiale, SRW-S1 este un exemplu de urmat pentru toate firmele care produc volane destinate jocurilor.

Butonați, cititorii mei!

În ce privește butoanele, SRW-S1 este un vis devenit realitate. Acestea sînt în număr de 15, la care se adaugă un hat view și 3 reglaje rotative pentru funcții speciale. Butoanele au suprafața concavă (adică ușor adîncită), ceea ce crește atît precizia în poziționarea degetelor pe buton, cît și confortul în utilizare. Totodată, fiecare buton are inscripționată lizibil alături comanda din joc căreia îi este atribuit în starea default a volanului, adică aceea în care volanul este folosit în jocul

Simraceway, în configurația specifică respectivului simulator. Aici trebuie să vă explic faptul că SRW-S1 este realizat în colaborare cu colectivul Simraceway, responsabil pentru producerea unui titlu de simulare auto online, aflat în plină dezvoltare. Totodată, Simraceway deține și o școală de pilotaj destinată celor care doresc să intre în lumea curselor auto reale.

Așa se face că butoanele de pe SRW-S1 sînt inscripționate pentru configurația de joc din Simraceway. Din fericire, această configurație este una valabilă universal (cu atît mai mult cu cît motorul de simulare folosit de Simraceway este gMotor 2, cel mai răspîndit în industrie, folosit de titluri ca rFactor, GT Legends, GTR 2, întreaga serie Race, Game Stock Car ș.a.m.d.). Literalmente, tot ceea ce este necesar în cursă devine accesibil imediat, prin apăsarea butoanelor precum: Pit In Request, Pit Speed Limiter, Launch Control, HUD, Hom, Boost, Camera, Look Left, Look Right, Lights, Look Back, Front Brake Balance, Rear Brake Balance, Back, Select.

Mă plăcut faptul că am putut atribui butoane navigării în meniul de Pitstop – cel în care dai comenzi echipei de la boxe în ce privește alimentarea cu combustibil, reparațiile și tipul pneurilor. În meniul de Pitstop trebuie să te miști foarte repede, chiar înainte de a ajunge la boxă, astfel încît să nu pierzi renumitele „secunde prețioase” din comenziile respective. Eu am atribuit butonul Back comenzii de deschidere a meniului de Pitstop, direcțiile sus-jos de pe hat view deplasării prin meniu și direcțiile stînga-dreapta creșterii sau scăderii valorii parametrului selectat. Pentru selecție am reușit butonul de Select, evident. Practic, astfel am atribuit să mă mișc mult mai repede și mai intuitiv prin meniul de Pitstop, decît o făceam de la tastatură. Atenție, totuși – direcțiile hat view-ului trebuie apăsate foarte scurt, deoarece dau comenzi rapide și se poate să sari prea mult prin meniu.

Selecția naturală

Alături de butoane și hat view, SRW-S1 mai este dotat și cu trei selectoare rotative. Cei aflat în stînga este

dedicat reglajului unghiului maxim de rotație al volanului – începând de la 180° până la 360°, în 12 intervale distincte. Acesta este un reglaj valabil pentru orice joc și este foarte util dacă îți se pare dificil să rotești în aer volanul la unghiuri mari. Eu am ales o valoare de 210°, care s-a dovedit perfectă pentru a avea altă precizie în pilotarea monoposturilor, cât și acces ieșitor la padelele schimbătoare de viteză, de accelerație și de frână.

Selectoarele rotative dispuse central și în dreapta sînt utilizabile, momentan, numai în jocul *Simraceway*. În titlul respectiv, selectorul central, cu 4 poziții, permite alegerea unuia dintre cei 11 parametri ce controlează comportamentul mașinii, la care se adaugă poziția All, ce îi include pe toți, simultan. Printre parametri de asistare ce pot fi reglați se află, bineînțeles, și tracțiunea, direcția, frîna, ABS-ul, spin control-ul și ambreiajul.

Selectorul din dreapta, cu 4 poziții, permite alegerea nivelului de asistare pe parametrul curent pe care se află poziționat selectorul rotativ central. Nivelurile de asistare sînt: Off, Low, Mid, High.

Repet, selectoarele central și din dreapta sînt utilizabile numai în *Simraceway*, momentan. Nu există informații privind o viitoare adaptare a acestora pentru restul titlurilor de simulare auto. Probabil că, pentru jocurile din familia iRacer, este necesară scrierea unui plugin care să permită accesul la respectivele selectoare. Bănănuiala, la cite am văzut în lumea modificatorilor din domeniul simulării auto, este că se va găsi un meseriaș care să facă și așa ceva. Ar fi de mare folos o asemenea plug-in, care să selecteze de pe SRW-S1 sînt foarte bune în cursele de anduranță, în special la schimbarea condițiilor meteo. Pentru controlul tracțiunii și ABS, astfel de reglaje sînt o necesitate, iar prezența lor pe volan este realistă.

La capitolul dotărilor excelente, dar, momentan, exclusive pentru *Simraceway*, SRW-S1 mai oferă și un șir de 15 LED-uri, pentru vizualizarea numărului de rotații ale motorului (nivelul RPM). Împărțite în trei zone de culoare, de la minim spre maxim fiind roșii, verzi și albastre, aceste LED-uri sînt un excelent feedback vizual care ajută la schimbarea corectă a vitezelor – de altfel, le regăsim pe multe dintre volanele mașinilor de curse reale.

Adaptarea

Eu sînt un utilizator convins și hotărât de volane cu force feedback, din acelea pe care le prizez de masă/bilou. Deci, eu nu aș folosi un SRW-S1. Dacă nu simt mașina în volan prin intermediul forțelor de feedback, nu o pot duce în imitație. Punct. Pe de altă parte, sînt mulți jucători de simulatoare auto care folosesc volane cu resort, nu cu motor și force feedback. Ba chiar, unii se descurcă mult mai bine așa, scot timp mai bun la volanele fără force feedback. Deci, pînă la urmă, e doar o chestiune de preferință și stil personal.

Apoi, nu trebuie uitat că un SRW-S1 poate fi folosit fără nici un fel de pregătire anterioară, în orice fel de spațiu – chiar și la serviciu. Te ajută să nu depinzi de o masă, de un anumit fel de scaun, de locul pentru pedale, pentru că merge oriunde și oricum, iar dacă ești în deplasare și ai un laptop la îndemînă, SRW-S1 este cea mai bună soluție, fiind mic și foarte ușor (577 grame).

Experiența mea cu SRW-S1 a fost una uimitor de bună, volanul acesta mi s-a așezat în mînă foarte natu-



ral, iar procesul de învățare al stilului specific de control pe care îl oferă a fost unul surprinzător de ușor.

De aceea, nu aș pune deoparte acest produs. Cu m-aș gândi dacă acesta poate fi adaptat necesităților celor ca mine, care nu pot fără force feedback. De fapt, la asta s-au gândit și cei care l-au proiectat, motiv pentru care au prevăzut la spatele volanului SRW-S1 un orificiu cu filet metallic pentru șurub M4, aflat în centrul de greutate al unui triunghi echilateral, aici fiind din adincitură circulare, ce pot fi folosite la fixarea unui mic adaptor. Care adaptor, firește, poate fi utilizat pentru montarea SRW-S1 pe orice alt volan, din cele cu force feedback.

Mă rog, astfel de adaptatoare încă nu există, dar un italian și-a făcut deja unul, foarte simplu, în așa fel încît a montat un SRW-S1 pe un volan Logitech G25. Căutați pe Youtube clipul „Simraceway – Steelseries SRW-S1 on Logitech G25”, este relevant. Tot acolo veți găsi și un link către poze cu adaptorul făcut de omul cu pricina.

Păreră mea este că Steelseries ar intra într-o afacere foarte bună dacă ar începe să facă adaptatoare pentru SRW-S1, în așa fel încît acesta să poată fi montat pe seria G de la Logitech, pe T500 RS de la Thrustmaster sau pe noua serie CSR de la Fanatec. Mai ales acestea două din urmă se pretează foarte ușor la o astfel de adaptare, pentru că sînt din proiectare prevăzute cu sisteme de schimbare rapidă a volanului.

Pînă se vor apuca alții să facă asemenea adaptatoare însă, eu zic, nu sînt greu să vă faceți chiar voi așa ceva – orice atelier de lăcătușerie este potrivit pentru o asemenea operațiune. În ce privește T500 RS-ul celor de la Thrustmaster, chiar vă recomand să vă luați un SRW-S1 și să faceți un adaptor pentru el, pentru că SRW-S1 este, în opinia mea, superior volanului de monopost pe care îl vind Thrustmaster, adică Ferrari F1 Wheel Add-on. La toate capitolele – materiale, ergonomicie, finisaj, suprafețe de control – SRW-S1 este mai bun decît imitația de volan de Formula 1 de la Thrustmaster. SRW-S1 are o

mulțime de butoane funcționale și bine gîndite pentru gameplayul specific simulatorilor auto, în timp ce Ferrari F1 Wheel Add-on are doar cîteva, alături de imitații ale selectoarelor rotative de pe un Ferrari, nefuncționale, adică atbîlburi, butaforie. Să nu omitem nici indicatorul de turaj cu LED-uri, de pe SRW-S1, care lipsește cu desăvîrșire pe volanul Ferrari F1 de la Thrustmaster, unde este înlocuit de, ați ghicit, atbîlburi... Și nu trebuie uitat nici prețul unui SRW-S1, cu 100 de lei mai mic decît al unui Ferrari F1 Wheel Add-on! Singurul aspect la care Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Add-on rămîne imbatabil este cel al padelelor schimbătoare de viteză, care sînt situate pe aceeași pîrghie – ceea ce înseamnă că poți schimba vitezele cu o singură mînă, la poziții extreme ale volanului.

O singură nemulțumire am: aceea că SRW-S1 nu funcționează decît pe PC, nu și pe console. Mi s-ar fi părut ideal pe post de controler al unui simulator auto de consolă. De asemenea, aș aprecia o versiune wireless a acestui volan, ar ușura modificările și adaptările la alte volane preexistente.

În opinia mea, Steelseries SRW-S1 este un exemplu de produs realizat „așa cum trebuie”. Materialele din care este făcut sînt de înaltă clasă, ergonomia extraordinară, padelele perfecte pentru accelerație/frînă și schimbarea vitezelor, butoanele și amplasarea lor sînt impecabile. Rezoluția la care transmite datele este foarte înaltă, de patru ori mai mare decît a celorlalte volane din aceeași zonă de preț. Pe scurt, fie că vreți să-l folosiți ca atare sau să-l montați pe baza altui volan prin intermediul unui adaptor, SRW-S1 este cea mai bună soluție, la cel mai bun preț, pentru cei care vor să piloteze un monopost într-un simulator auto.

■ Marius Ghinea

Distribuitoare Steelseries: Top Quality Computers, Tel: 0712121149
Olivian Steelseries SRW-S1: www.pcp.ro Preț: 94,286 lei



TELEVIZOARE PENTRU 2012

Într-o perioadă în care tehnologia evoluează cu o viteză amețitoare, TV-urile se află în vârful valului de schimbări. Să vedem care sunt cele mai deștepte.

Chiar și într-o perioadă de criză, TV-urile au fost unele dintre cele mai populare dispozitive achiziționate de populație. Mai inteligente, cu acces la internet, aplicații sau pur și simplu cu un player de conținut multimedia integrat, acestea nu mai sunt ce au fost acum 4 sau 5 ani. Diagonalele mari nu mai sunt un moft. Cu o creștere considerabilă a volumului de achiziții cu diagonală între 42 și 50 de țoli, este corect să afirmăm că românii s-au obișnuit cu ecranele mari. Singura particularitate pe care trebuie să o aveți în calcul e faptul că recomandabil ar fi să vă uitați la televizor de la o distanță de 2,5 ori mai mare decât diagonală panoului. Revenind însă, pe lângă schimbările evidente în calitatea imaginii datorită noilor tehnologii integrate în panourile folosite de aproape toți producătorii, puterea de procesare a crescut semnificativ. În practică, acea putere se reflectă în postprocesare și upscaling. În traducere, pe nolle TV-uri, DVD-urile și filmele de vacanță arată mult mai bine decât pe televizoarele de acum 2

ani. Și sunetul s-a îmbunătățit considerabil la noile modele; din păcate, în fuga după panouri incredibil de subțiri, tind să devină fizic imposibile o calitate și o claritate mai mari. Pe partea de 3D mai există diferențe substanțiale de la producător la producător și tot la acest capitol performanța este extrem de importantă, deoarece se reflectă în dureri majore de cap sau, în cel mai bun caz, într-o experiență 3D nu foarte convingătoare. La momentul de față, ideală este tehnologia polarizată sau pasivă, identică cu cea folosită în sălile de cinema. Deși înjumătățește rezoluția pe verticală, este mai puțin obositoare și reușește să creeze o experiență de multe ori mai captivantă, pe lângă faptul că prețul ochelarilor este mult mai mic. Samsung reușește să atingă o performanță remarcabilă cu tehnologia activă, însă doar în câteva cazuri, în care prețul televizorului este oricum peste media pe care ați fi dispuși să o cheltuiți. Dacă ar fi să atragem atenția asupra unei griji în minus față de acum 3 ani, aceea ar fi rezoluția – toate TV-urile din test sunt Full HD – 1920 x 1080 și funcțiile TV Tunerului integrat, toate sunt compatibile cu surse analog, DVB-T, DVB-C, DVB-S. Având în vedere că vorbim de Smart TV-uri care se pot conecta la internet, de cele mai multe ori cu fir, prezența unui client DLNA pentru streaming de pe smartphone-uri, tablete sau PC-uri este de asemenea o constantă. Pe partea de consum energetic, fiind un aspect extrem de important, am calculat o medie între consumul în utilizare normală, în mod așteptare și în mod ECO, după care am dat o notă pe eficiența energetică.

Alexandru Pușu



Philips 46PF19706k

1

SPECIFICAȚII:
 Tip display/diagonală: 3D LCD/46
 Conectică HDMI / Scart / Component
 /S-Video /VGA: 4/2/1/-/1
 SD-Card /USB /USB-Recording: -/2/da
 Aplicații / Conținut Online /HbbTV: da/da/da
 Calitate display / Calitate redare 3D / Tehnologie ochelari 3D: 88/86/ activ
 Eficiență energetică: 6.6
PREȚ APROXIMATIV: 8400
NOTĂ PERFORMANȚĂ/ NOTĂ CALITATE IMAGINE: 91,2/ 95

Samsung ue55D8090



2

SPECIFICAȚII:
 Tip display/diagonală: 3D LCD/55
 Conectică HDMI / Scart / Component
 /S-Video /VGA: 4/2/1/-/1
 SD-Card /USB /USB-Recording: -/3/da
 Aplicații / Conținut Online /HbbTV: da/da/da
 Calitate display / Calitate redare 3D / Tehnologie ochelari 3D: 85/96/ activ
 Eficiență energetică: 5.8
PREȚ APROXIMATIV: 9900
NOTĂ PERFORMANȚĂ/ NOTĂ CALITATE IMAGINE: 91,2/ 94

Samsung ue40D7090



3

SPECIFICAȚII:
 Tip display/diagonală: 3D LCD/40
 Conectică HDMI / Scart / Component /S-Video /VGA: 4/2/1/-/1
 SD-Card /USB /USB-Recording: -/3/-
 Aplicații / Conținut Online /HbbTV: da/da/da
 Calitate display / Calitate redare 3D / Tehnologie ochelari 3D: 91/ 96/ activ
 Eficiență energetică: 7.6
PREȚ APROXIMATIV: 4890
NOTĂ PERFORMANȚĂ/ NOTĂ CALITATE IMAGINE: 90,2/ 93



4

SPECIFICAȚII:
 Tip display/diagonală: 3D LCD/42
 Conectică HDMI / Scart / Component
 /S-Video /VGA: 4/1/1/-/1
 SD-Card /USB /USB-Recording: da/2/-
 Aplicații / Conținut Online /HbbTV: da/da/da
 Calitate display / Calitate redare 3D / Tehnologie ochelari 3D: 20/100/ pasivi
 Eficiență energetică: 7.6
PREȚ APROXIMATIV: 4300
NOTĂ PERFORMANȚĂ/ NOTĂ CALITATE IMAGINE: 89,4/ 94

Philips 42PF17606k



SPECIFICAȚII:

Tip display/diagonală: 3D LCD/40
Conectică HDMI /Scart /Component
/S-Video /VGA: 4/1/1/-/1
SD-Card /USB /USB-Recording: -/3/da
Aplicații /Conținut Online /HbbTV:
da/da/da
Calitate display / Calitate redare 3D /
Tehnologie ochelari 3D: B9/ B1/ activi
Eficiență energetică: 9,2

PREȚ APROXIMATIV: 3600

NOTĂ PERFORMANȚĂ/
NOTĂ CALITATE IMAGINE: 89,3/ 93

Samsung
ue40D6500

6



SPECIFICAȚII:

Preț estimat: 4.500
Tip display/diagonală: 3D LCD/46
Conectică HDMI /Scart /Component
/S-Video /VGA: 4/1/1/-/1
SD-Card /USB /USB-Recording: -/2/da
Aplicații /Conținut Online /HbbTV: da/da/-
Calitate display / Calitate redare 3D /
Tehnologie ochelari 3D: 95/ 76/ activi
Eficiență energetică: 7,4

PREȚ APROXIMATIV: 4400

NOTĂ PERFORMANȚĂ/
NOTĂ CALITATE IMAGINE: 89,4/ 95

Sony **KDI-46eX725**

Sony KDI-
46hX925

7



SPECIFICAȚII:

Tip display/diagonală: 3D LCD/46
Conectică HDMI /Scart /Component
/S-Video /VGA: 4/1/1/-/1
SD-Card /USB /USB-Recording: -/2/da
Aplicații /Conținut Online /HbbTV:
da/-/da
Calitate display / Calitate redare 3D /
Tehnologie ochelari 3D: 79/ 74/ activi
Eficiență energetică: 6,9

PREȚ APROXIMATIV: 10100

NOTĂ PERFORMANȚĂ/
NOTĂ CALITATE IMAGINE: 88,4/ 96



8

Philips
50PFI7956

SPECIFICAȚII:

Tip display/diagonală: 3D LCD/50
Conectică HDMI /Scart /Component
/S-Video /VGA: 4/1/1/-/1
SD-Card /USB /USB-Recording: -/2/da
Aplicații /Conținut Online /HbbTV:
da/da/da
Calitate display / Calitate redare 3D /
Tehnologie ochelari 3D: B1/ 98/ pasivi
Eficiență energetică: 4,7

PREȚ APROXIMATIV: 8100

NOTĂ PERFORMANȚĂ/
NOTĂ CALITATE IMAGINE: 86,5/ 91

Toshiba
42VI863G



9

SPECIFICAȚII:

Tip display/diagonală: 3D LCD/42
Conectică HDMI /Scart /Component
/S-Video /VGA: 4/2/1/-/1
SD-Card /USB /USB-Recording: -/2/da
Aplicații /Conținut Online /HbbTV:
da/-/da
Calitate display / Calitate redare 3D /
Tehnologie ochelari 3D: B7/ 94/ pasivi
Eficiență energetică: 5,9

PREȚ APROXIMATIV: 2935

NOTĂ PERFORMANȚĂ/
NOTĂ CALITATE IMAGINE: 87,3/ 95

SPECIFICAȚII:

Tip display/diagonală: 3D LCD/42
Conectică HDMI /Scart /Component
/S-Video /VGA: 4/1/1/-/1
SD-Card /USB /USB-Recording: -/2/-
Aplicații /Conținut Online /HbbTV: da/da/-
Calitate display / Calitate redare 3D /
Tehnologie ochelari 3D: 82/ 90/ pasivi
Eficiență energetică: 7,1

PREȚ APROXIMATIV: 3900

NOTĂ PERFORMANȚĂ/
NOTĂ CALITATE IMAGINE: 86,4/ 96

LG 42IW650s

10



CHRONICLE

CRONICI



Eu nu mai pot cu ăstia! Cine sunt, domn'e, toți eroii și super-eroii ăștia? A înnebunit lumea. Tu-i știi? Nu, acum serios, inițial nu am avut nimic cu filmele și seriile de gen. Am rezistat chiar două sezoane de Hero, am salvat-o pe cheerleader de nu s-a văzut. Apoi au venit pe rând: X-Men, Spider-Man, Batman, Hulk, dar cine nu a mai venit, că dacă deschid o listă de pe net, sunt convins că aș putea umple rubrica numai cu numele lor. Când credeam că au terminat, au inventat alții, mai negri și mai puțini eroi, dar cu puteri și majoritatea proști. Că cica mai prost e mai uman. Și iar m-au prins, de data asta cu Mistfits, care trebuie să recunoască că a fost genial (mai ales primele două serii). Cronici face și el parte din subgenul: mai puțin eroi, mai stupizi, dar cu puteri, cu mica mare diferență că e filmat în stilul lui Blair Witch Project, adică autodocumentar luat razna. Aș vrea să spun că-i prost, că m-am săturat de el, dar nu e. Doar personajele din el sunt proaste, dar nu proaste în sensul

de slab jucate, nu, proaste prin acțiunile pe care le întreprind. Poate suferă de un naționalism imbecil, dar eu sunt de părere că majoritatea tinerilor de la noi, dacă ar avea puterile celor din film, s-ar folosi mult mai bine de ele. Iar de ai alege să fie răi, atunci Doamne fere! Eh... ce să mai spun? Efecte frumoase; de văzut la cinema!

ncv

CAȘTIGĂTORII CONCURSULUI NEMIRA

**frank
herbert**



LUNA IANUARIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția IANUARIE 2012, ce a avut ca premii cinci romane Mantăturul Dorian, de Frank Herbert, sunt următorii: Cosmin Mihail din Târgoviște, Petrea Vlad din Blaj, Bălan Adrian din Cluj Napoca, Babes David din Cristian și Țicu Mihail din Trapezului.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanaria.roman@yahoo sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

Trimite cuvântul **CARTE** prin sms la numărul **7555** și poți comanda oricare dintre cărțile colecției **CHIP Kompakt**



Costul de expediție este inclus în prețul SMS-ului.

După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primiți.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat*
un Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one.



**Abonament BONUS
12 apariții +**



**Abonament BONUS
12 apariții +**



**Abonament BONUS
12 apariții +**

Colecția de cărți CHIP Kompakt



mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

**Librăria
CHIP
ONLINE**

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.
Bonusul (Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Abonamente „BONUS”

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
LEVEL 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			144,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			119,00 lei	
Total general de plată:				

Completati online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată, cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa abonamente@3dmc.ro sau prin fax la numărul 0268-418728 sau prin poșta la adresa: Librăria online, CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii sau plimări vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefon: 0268-418728, 0368-415003, 023-570511, 0744-754981 extensie 90 sau la fax 0268-418728.

NUMĂRUL DE ABONAMENT VA FI TRIMIS ÎMPREUNĂ CU PRIMA REVISTĂ DIN ABONAMENT.

Denumirea firmei / CUI: _____
 Nume, prenume: _____
 Vârsta: _____ Ocupație: _____
 Str. _____ Nr. _____ Et. _____ Sc. _____ Ap. _____
 Localitate: _____
 Cod Poștal: _____ Județ: _____
 Telefon: _____ E-mail: _____
 Am plătit: _____ lei în cash de _____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. _____
 Am mai fost abonat, cu codul _____ Beneficiara _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea comandantului de date: 3 Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completarea acestui formular este de acord cu informațiile necesare mai sus și se garantează că nu va fi introdusă în baza de date a 3 Media Communications SRL, și nu va fi utilizată pentru activități de marketing direct și/sau comercializări ulterioare. În conformitate cu prevederile art. 12 din Legea 677 din 2001, dispoziție de utilizare a datelor: de informare, de acces, de intervenție, de copiere și de altfel după un decizie individuală de a vă adresa publicilor. Pentru orice date adresă de distribuție vă rugăm să ne contactați. În scris, la adresa: 3 Media Communications SRL, CP4, 500530 Brașov sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 Media Communications a fost înscrisă în Registrul de Comerț la Direcția de Comerț cu Căpitan Personal al ANS-PCCP sub numărul 4702.

review

Războiul intergalactic se mută pe Pământ și pune capăt trilogiei.

MASS EFFECT 3

WARGAME
EUROPEAN ESCALATION

review

Măcel modern pe Bătrânul Continent.

review

Țacâneală Inc.



*Cu titlu informativ



Cele mai noi GT-uri. Vezi un extran ale unor
bozta World Touring ocaziun foarte spectaculoase. Mașini de stradă
exclusiv de la producător de renume. Toate acestea, precum și
multe altele, le găsești în GT-R Evolution. Industria legendelor
Nürburgring Nordschleife, circuitul german cu o lungime de 20,8
km. Păuți pasionanților de cursa auto...

Cele mai umorase GT-uri. Vezi un extran ale unor
boizi World Touring ocaziun foarte spectaculoase! Mașini de stradă
excluzive de la producători de renume. Toate acestea, precum și
multe altele, le găsești în GT-R Evolution. Industria legendelor
Nürburgring Nordschleife, circuitul gemen cu o lungime de 20,8
km. Păuți pasionanților de cursa auto...



✦ 49 DE MASINI IN 12 CLASE ✦ 19 CIRCULTE IN PESTE
 ✦ PESTE 500 DE VARIANTE! ✦ 40 DE COMENINATII DIFERITE
 ✦ ACTIVARE INTENSIVA CU MOD
 MOD ARCADE X-1-TRIME

SIMELIN
STADIUM
RACE ROOM
ON THE PAVEMENT

Playable with:

 Keyboard
 Joystick
 Wheel
FIA World Touring Car Championship

NOTICE: Products subject to rate reductions of the Basic Schedule Agreement ("BSA") for our station are subject to the terms and conditions of the BSA. Station may have discontinued arrangements & rates for this and a product if you do not agree with the provisions of the BSA. We should advise you upon acceptance of our station's conditions with the initial bill.

RECOMMENDED

Processor	1.7 GHz Intel Pentium 4 or 100% compatible	Processor	1.7 GHz Intel Pentium 4 or 100% compatible
Memory	512 MB RAM	Memory	512 MB RAM
Hard Drive	2.8 GB free space	Hard Drive	2.8 GB free space

20 Accelerator Sound Card	Direct & graphics card with 128MB memory Direct & compatible Keyboard and Mouse	20 Accelerator Sound Card
------------------------------	---	------------------------------

and the following are the results of the regression analysis:



DVD EXTRAS

DISC TWO

TRAILERS

FE

SYSTEM REQUIREMENTS

3 Cuts into Petroleum #1 or 100% compatible
2 Cuts into #1
2 Cuts into #1

Direct 8 graphics card with 512 MB memory
Direct 8 compatible
Direct 8 compatible

1

LEVEL DVD

LEVEL 100 FULL

The logo for the GT-R Evolution series. It features the letters 'GT-R' in a large, stylized font. The 'G' and 'T' are white with black outlines, while the 'R' is solid red. Below 'GT-R' is the word 'EVOLUTION' in a smaller, white, sans-serif font. A small 'TM' trademark symbol is located at the bottom right of the 'R'.

3
www.pdq.info

SIMBIN CLASSICS



03.2012

Cele mai recente apariții din COLECȚIA

CHIP
KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



TEHNICI DE WEB DESIGN
Învăț și aplică cele mai noi tehnici HTML, CSS, Javascript, Photoshop și Flash.



FOTOGRAFIA DE CALĂTORIE
Acestă carte este un ghid util pentru cei care doresc să îmbine călătoria și tehnica foto într-o manieră creativă.



EXCEL 2010
Prin această carte, vă ghidăm primii pași în extragerea, agregarea și analiza datelor, adică un prim contact cu conceptul Business Intelligence.



FOTOGRAFIA DE NATURA
Statuti de fotografiere oferite de profesioniști din domeniul: peisaj, macro, wildlife.



FANTASY ART
Un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui împătimit de artă care dorește să învețe să creeze personaje și peisaje fantastice!



FOTOGRAFIA ALB-NEGRU
Acestă carte vă oferă sfaturi de tehnică și redare a fotografiilor monocromatice.



INȘIȚĂ CU PROFESIONISTI INDESIGN
Veți descoperi ghidul profesionalist de folosire a uneltelor din Indesign, surse de inspirație și o serie de tehnici profesionale.



CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO
Ghidul vă ajută să prelucrați pozele în mod surprinzător. Între o colecție de trucuri și rețetă de imagine ușor de aplicat.



HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI
Acest prim pas, cu ajutorul acestei cărți, în tehnologia care va marca viitorul webului.



FOTOGRAFIA DE PORTRET
Acestă carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



TEME FORMIDABILE DE WORDPRESS
Aflați cum să creați și să vă vindeți teme de Wordpress cu profit maxim.



10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA
Mihai Mocanu vă oferă sfaturi foto, ilustrații cu imagini din zone pitorești ale României.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV
Ghidul deosebit de prietenos vă va transforma cu siguranță într-un designer bun!



250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Acestă carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul ilustrează și explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



OFFICE 2010
Acestă carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suite Microsoft Office 2010.



PHOTOSHOP CSS
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și rețetării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CSS.



WINDOWS 7
Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru sistemul de operare Windows 7.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE
Cartea oferă cele mai interesante subiecte ale fotografiilor digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în librării.

COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicații disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o pompați pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați click, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Nereader, Barcode, ScanLife - iPhone: Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark - Android: ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro - BlackBerry: QR Reader, BeeTagg, Nereader - Windows Phone 7: Upcode - Symbian

Scanează codul de mai jos



În ediția lunii **martie** veți putea citi:

Google: mașina de făcut bani

Cum se transformă gigantul căutărilor

Autonomie pentru mobilitate

Tehnologiile care vor marca acumulatorii viitorului

Test: Dincolo de frumusețe

Cât de bune sunt ULTRABOOK-urile

Windows 8

Consumer Preview:

Întâlnirea oficială cu utilizatorii
Ce aduce nou, ce ne place și ce nu ne place

Penetration

Testing cu Android:

Un smartphone devine o armă de temut

**DOAR
24,98 LEI**

**PACHET
PROMOȚIONAL!**

**CHIP DVD +
CARTE**

**Tehnici de
Web Design**



află ce e nou, cât e nou intră în lumea smartphone

abonamentul Panteră 9 + My Smartphone 5



Orange
Vancouver

29 €



Motorola
Defy Mini

69 €



HTC
Wildfire S

89 €

- Buy-Back ■ transfer de conținut
- asistență dedicată

inspirația se schimbă cu Orange

www.orange.ro/smartphones

TVA inclus; oferta este valabilă până la 30 aprilie 2012,
pentru clienții noi și existenți, la contract pe 2 ani

today changes with **orange**